№ 4 (163) 2011

Крупнейший компьютерно-игровой журнал в России

Игромания

В разработке

Ведьмак 2
Убийцы королей

Batman
Arkham City

Kingdom Under Fire 2

King Arthur 2

GDC 2011
Закулисная кухня

Вердикт

* Killzone 3
* Dragon Age 2
* Bulletstorm
* Total War: Shogun 2
* Fight Night Champion
* Shift 2 Unleashed

Видеомания

* Досье на героев Marvel vs. Capcom 3
* Личное знакомство с Дюком Нюкемом
* Полет на настоящем Як-18

Постер + наклейки + 2 DVD

The Darkness™ II

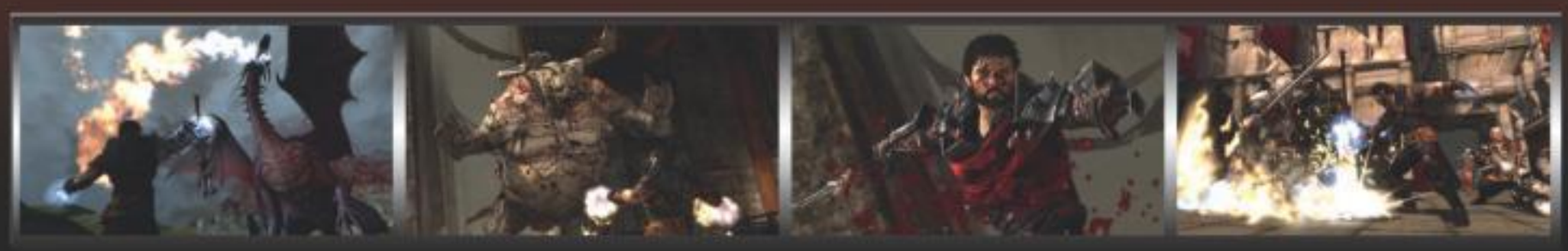
Темнота – друг молодежи

9 771560 258026 11004

DRAGON AGE™ II

Приди к власти.
В продаже с 10 марта

RU.DRAGONAGE.COM



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

18 www.pegi.info

XBOX 360 XBOX LIVE PS3 PlayStation.3 PlayStation.Network PC DVD ROM Mac BioWare EA

© 2011 Electronic Arts Inc. EA, логотипы EA являются товарными знаками Electronic Arts Inc. Bioware, Логотип Bioware и Dragon Age являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками EA International (Studio and Publishing) Ltd. Все права сохранены. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, и логотипы Xbox являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками группы компаний Microsoft и используются по лицензии Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" и "" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

ИГРОМАНИЯ

Приветствую!

Работа над апрельским номером всегда связана с каким-то немыслимым числом шуток, баек, накладок, нестыковок и фэйлов, от которых зачастую делается вовсе не смешно. В этот раз число неполадок в стройном механизме редакции превысило все мыслимые пределы. Сразу несколько игр, пришедших к нам заранее, отказались запускаться, некоторые диски просто не читались, ответы разработчиков по еще не анонсированным тайтлам пожирал спам-фильтр, а в довершение всего выяснилось, что типография не сможет напечатать журнал в привычное время, — и вся сдача переехала на день раньше.

В общем, повеселились от души, на год вперед хватит. Тем не менее все эти перипетии не помешали Георгию Кургану слетать в командировку и со скальпелем в руках покопаться в нутре у Darkness 2 (результаты хирургического вмешательства — на *стр. 22*). Сергей Климов беспрепятственно добрался до GDC и в красках описал не только то, что творилось в общедоступных местах, но и закулисную жизнь выставки (*стр. 54*).

Отдельное внимание хочется обратить на превью на второго «Ведьмака», в которого нам удалось поиграть (*стр. 26*), и на спецматериал о том, как разрабатываются игры для мобильных устройств (*стр. 140*), — информацию для этой статьи мы собирали долгих четыре месяца.

Что же касается игр, которые вышли за отчетный период, то тут как-то даже комментировать не хочется, названия говорят сами за себя. Dragon Age 2 (*стр. 76*), Bulletstorm (*стр. 66*), Shogun 2: Total War (*стр. 82*), Fight Night Champion (*стр. 90*), Shift 2 (*стр. 86*). И это только самые-самые, а сколько еще игр не из высшего эшелона, но заслуживающих внимания?!

Впрочем, игровой муссон не заканчивается и обещает продолжиться в следующем месяце. Оставайтесь на связи!

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

ВОЗЬМИ ТЕЛЕФОН! ЭТО ОН, ЭТО ОН!

До последнего момента **PlayStation Phone** в железном мире существовал примерно на тех же правах, что и **Duke Nukem Forever** — в мире игровом. Все о нем слышали, кто-то его видел, кто-то на нем даже играл, но когда он появится и появится ли вообще — сказать не мог.

Мы отвечаем: долгожданный игрофон называется **PLAY** и выпущен в линейке **Xperia** от **Sony Ericsson**. Что это — устройство для тех, кто не хочет платить дважды? Шаг, смелый от безысходности? Скрупулезно выверенное синтетическое решение? Попытка обкатать необычный формфактор? Обо всем этом «Игромания» расскажет в майском номере журнала, для которого тестирует Xperia PLAY первой из российских изданий.

04 (163) АПРЕЛЬ 2011

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор — Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора — Надежда Недова
Продюсер «Видеомании» — Антон Логвинов, *FXA Studio*
Редактор игрового раздела — Георгий Курган

Редакторы — Алексей Моисеев, Линар Феткулов, Игорь Асанов, Алена Ермилова, Александр Милованов, Дмитрий Колганов

Дизайн и верстка — Михаил Карасев, *руководитель*; Евгений Загатин, *дизайнер*; Евгения Лебедева, *дизайнер*

Корректура — Мария Луговская, Дмитрий Зайцев

WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта — Андрей Александров
Главный редактор сайта — Максим Еремеев

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Издательский дом «ТехноМир»

Адрес редакции — 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32

Генеральный директор — Азам Данияров
Директор издательства — Денис Давыдов
Учредители — Евгений Исупов, Александр Парчук

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru

Тел/факс — (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы — Дарья Новоторцева (dn@igromania.ru)
Реклама — Мария Королева, Надежда Булла, Анастасия Муравьева, Светлана Попова, Елена Данилюкова, Анастасия Елагина

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Авитон Пресс»
www.aviton-press.ru
125466, г. Москва, ул. Родионовская, д. 12, стр. 1

Тел./факс — (495) 231 2368
E-mail: — sales@aviton-press.ru
Менеджеры — Юлия Воробьева, Серьян Смакаев, Ирина Ефимова, Яна Афанасьева, Юлия Поржежинская

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел. — (495) 231 2365
Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail — mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Published by TechnoMir PH Ltd
since 1997

Editor in Chief — Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor — George Kourgan (kourgan@igromania.ru)
Contacts — 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123
Tel/fax +7 495 231 2365

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *mania@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (видетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Kontūrai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатаны в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

Тираж 180 000 — Circulation 180 000

© «Игромания», 1997-2011 — © Igromania, 1997-2011

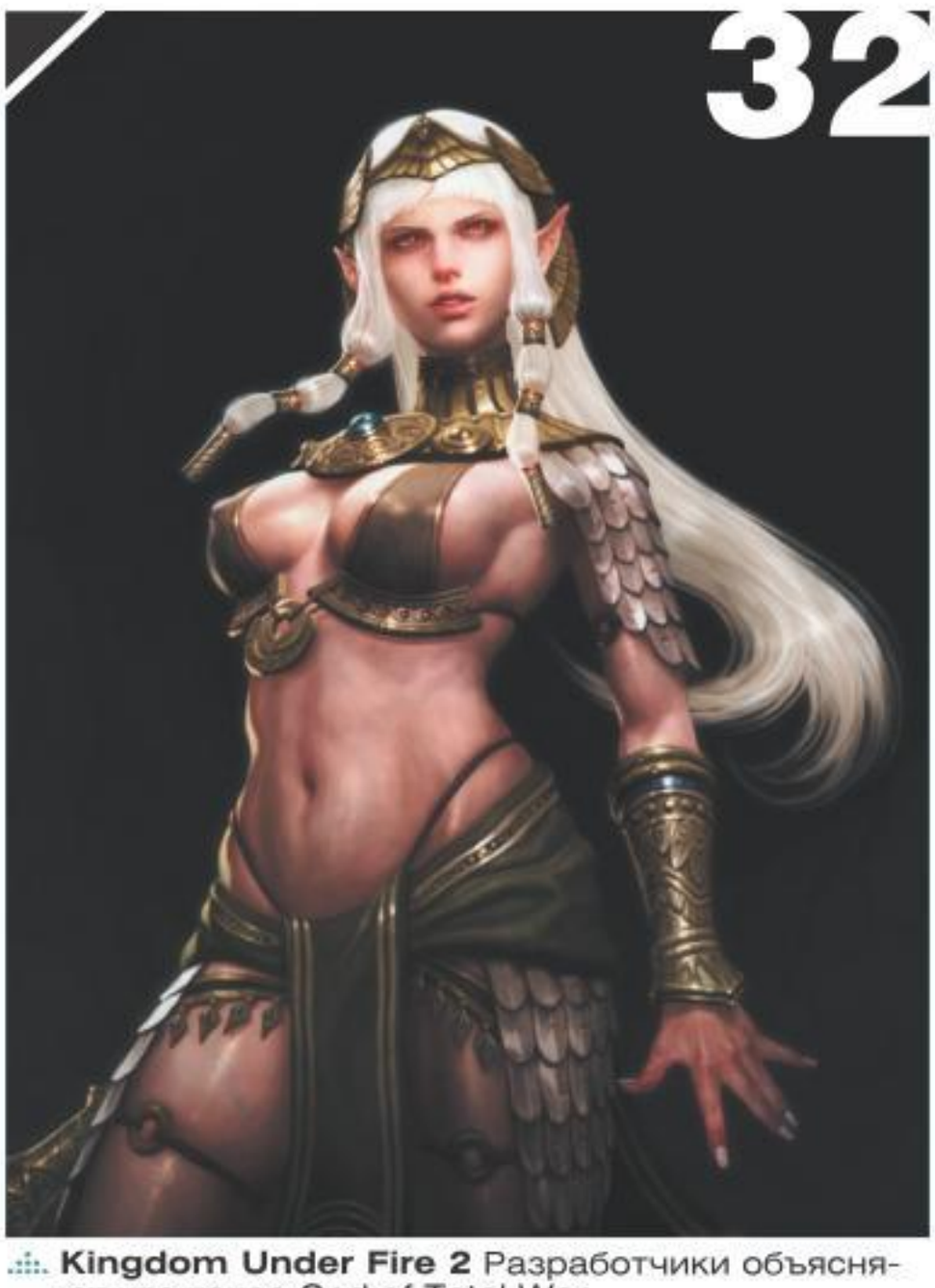
Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 26 апреля!

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания 2 DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания 2 DVD — индекс 16753

СОДЕРЖАНИЕ №04 (163) 2011

The Witcher 2: Assassins of Kings Младший вовсе был ведьмак



Kingdom Under Fire 2 Разработчики объясняют что такое God of Total War

12-19 НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН
12 Новостной меридиан
18 Даты выхода игр
19 Даты выхода локализаций и отечественных проектов

22-28 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
22 Darkness 2
26 The Witcher 2: Assassins of Kings

30-40 R&S: В РАЗРАБОТКЕ
30 **Рейтинговая система рубрики R&S**
32 Kingdom Under Fire 2
34 King Arthur: The Role-playing Wargame
38 Pirates of Black Cove

42-63 В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
42 Видеосалон
46 Полным-полна коробочка
54 Репортаж с выставки GDC

64-65 ГЕРОЙ НОМЕРА
64 Сёгун

66-110 R&S: ВЕРДИКТ
66 Bulletstorm
70 Killzone 3
76 Dragon Age 2
82 Total War: Shogun 2
86 Shift 2: Unleashed
90 Fight Night Champion
96 Stacking
98 SpaceChem
100 Beyond Good & Evil HD
102 Warhammer 40000: Dawn of War 2 — Retribution
104 Hard Corps: Uprising
106 Fate of the World
108 PixelJunk Shooter 2
110 Back to the Future: The Game — Episode 2. Get Tannen

112-113 ИГРА МЕСЯЦА
112 Итоги голосования за период с 9 февраля по 7 марта 2011 года
113 «Игромания» рекомендует

114-117 ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ
114 «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм

118-131 ХРОНОСКОП
118 Невероятная жизнь онлайновых игр

ИГРОМАНИЯ

GDC 2011 Прилетели, выпили, поговорили

Bulletstorm Пуля — дура, хлыст — молодец

Алфавитный список игр в номере

Alan Wake 112
Alice: Madness Returns 18
Another World 14
Assassin's Creed: Brotherhood 19, 112, 113
Audition 2 19
Back to the Future: The Game — Episode 2. Get Tannen 110
Band Hero 13
Batman: Arkham City 18
Battlefield: Bad Company 2 112
Battlefield: Bad Company 2 — Vietnam 112
Beyond Good & Evil HD 100
BioShock 2 112
Brink 18
Bulletstorm 19, 66
Call of Duty: Black Ops 17, 112, 113
Catherine 15
Civilization 5 113
Crysis 2 ..... 18, 19
Dance Central 17
Darkness 2 22
Darkness Within 2: Темная родословная 19
Darkspore 18, 19
Dead Rising 2 112
Dead Space 2 ..... 112, 113
DJ Hero 13
Donkey Kong Country Returns 113
Dragon Age: Origins — Awakening 112
Dragon Age 2 ..... 19, 76
Driver: San Francisco 18
Duke Nukem Forever 18
Dungeon Siege 3 18
Enslaved: Odyssey to the West 113
F.E.A.R. 3 18
Fable 3 ..... 18, 112
Fallout: New Vegas 112, 113
Fate of the World 106
FIFA 11 112
Fight Night Champion 90
Forza Motorsport 4 18

СОДЕРЖАНИЕ №04 (163) 2011

Dragon Age 2 Выход дракона

132-159 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

132 Тест на клик-пригодность
134 Заразительная мода
140 Маленькие гиганты большой индустрии
146 Только в рот не клади

Интернет

148 Мудрая куча мусора

Книги

154 Assassin's Creed: The Fall
156 Dragon Age: Украденный трон

Кино

158 Форсаж 5
159 Ultramarines: A Warhammer 40 000 Movie

160-181 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

160 Железные новинки

Тесты

164 Материнская плата ASUS Maximus IV Extreme
166 Нетбук ASUS Eee PC 1215N
168 Видеокарта AMD Radeon HD 6950
170 Видеокарта NVIDIA GeForce GTX 560 Ti
172 Многофункциональная игровая консоль Defender MultiMix Magic
174 Электронная книга Sony PRS-350
176 Механическая игровая клавиатура Thermaltake MEKA G1
178 Разумный компьютер за разумные деньги
180 Горячая линия: железо

182-184 ИГРОСТРОЙ

186-195 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

КАЛЕНДАРЬ

191 Killzone 3
192 Argo

196-197 КОДЕКС

196 Стандартные коды
197 Читательские пасхалки
* Читательские хинты

198-207 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

198 Тест № 4. Апрель
199 Сканворд № 4. Апрель
200 Фотографическая память № 4. Апрель
201 Подведение итогов за №02/2011
202 Итоги новогодних конкурсов
207 Первоапрельский конкурс

208 GAME OVER?

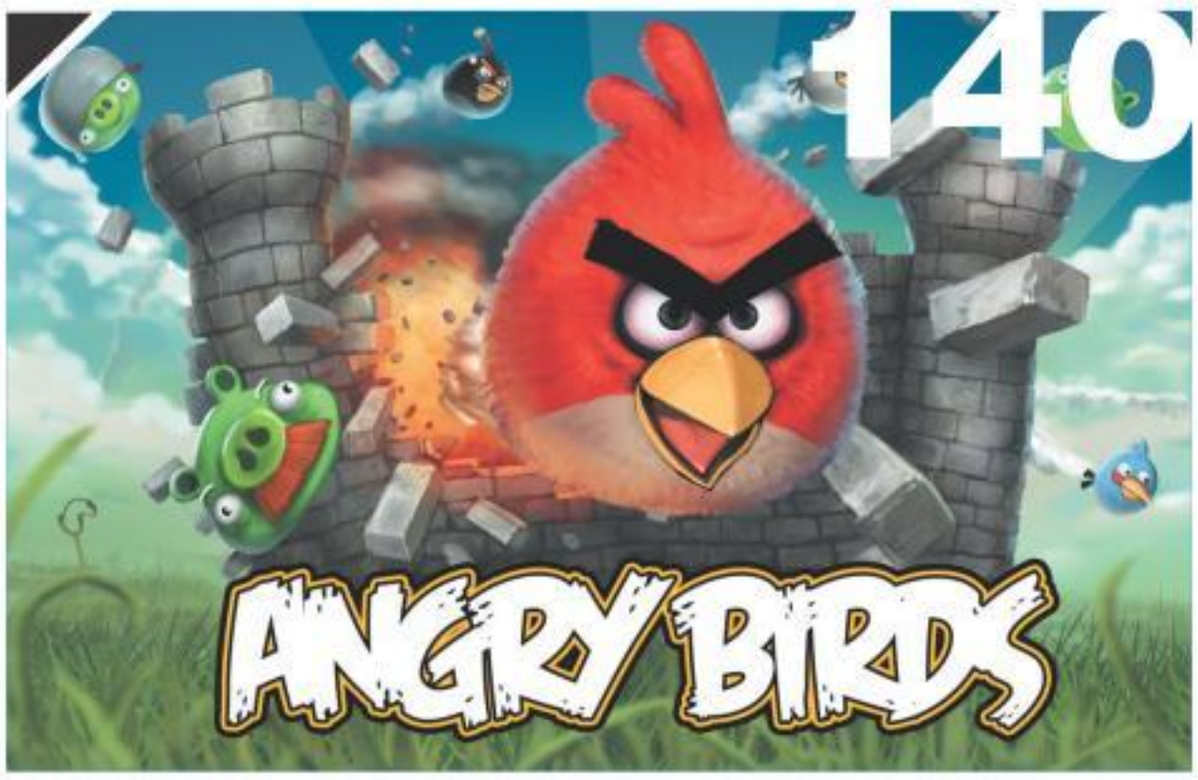
208 Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад

Алфавитный список игр в номере

Gears of War 3 18
God of War 3 112
Gran Turismo 5 ..... 15, 112, 113
Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City 112
Gray Matter: Призраки подсознания 19
Guitar Hero 13
Halo 3 17
Hard Corps: Uprising 104
Heavy Rain 112
Homefront 18, 19
inFamous 2 18
Jurassic Park 18
Just Cause 2 112
Killzone 3 70
King Arthur: The Role-playing Wargame 34
Kingdom Under Fire 2 32
LEGO Pirates of the Caribbean 18
LEGO Star Wars 3: The Clone Wars 19
LittleBigPlanet 2 ..... 112, 113
Mafia 2 112
Mahjong Escape: Ancient China 19
Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds 113
Mass Effect 3 18
Max Payne 3 18
Medal of Honor 112
Metal Gear Solid 4 17
Might and Magic Heroes 6 18
Mortal Kombat 18
MotorStorm Apocalypse 18, 19
nail'd 19
Need for Speed: Hot Pursuit 112, 113
Painkiller: Искупление 19
Patapon 3 18
Pirates of Black Cove 38
PixelJunk Shooter 2 108
Portal 2 18
Pro Evolution Soccer 2011 112
Red Dead Redemption 112
Red Faction: Armageddon 18

ИГРОМАНИЯ

Total War: Shogun 2 В эту ночь решили самураи...



Мобильны игры Маленькие гиганты большой индустрии

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Crysis 2
Dragon Age 2

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Bulletstorm
W40,000: DoWar 2 — Retribution
Killzone 3
The Witcher 2: Assassins of Kings

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

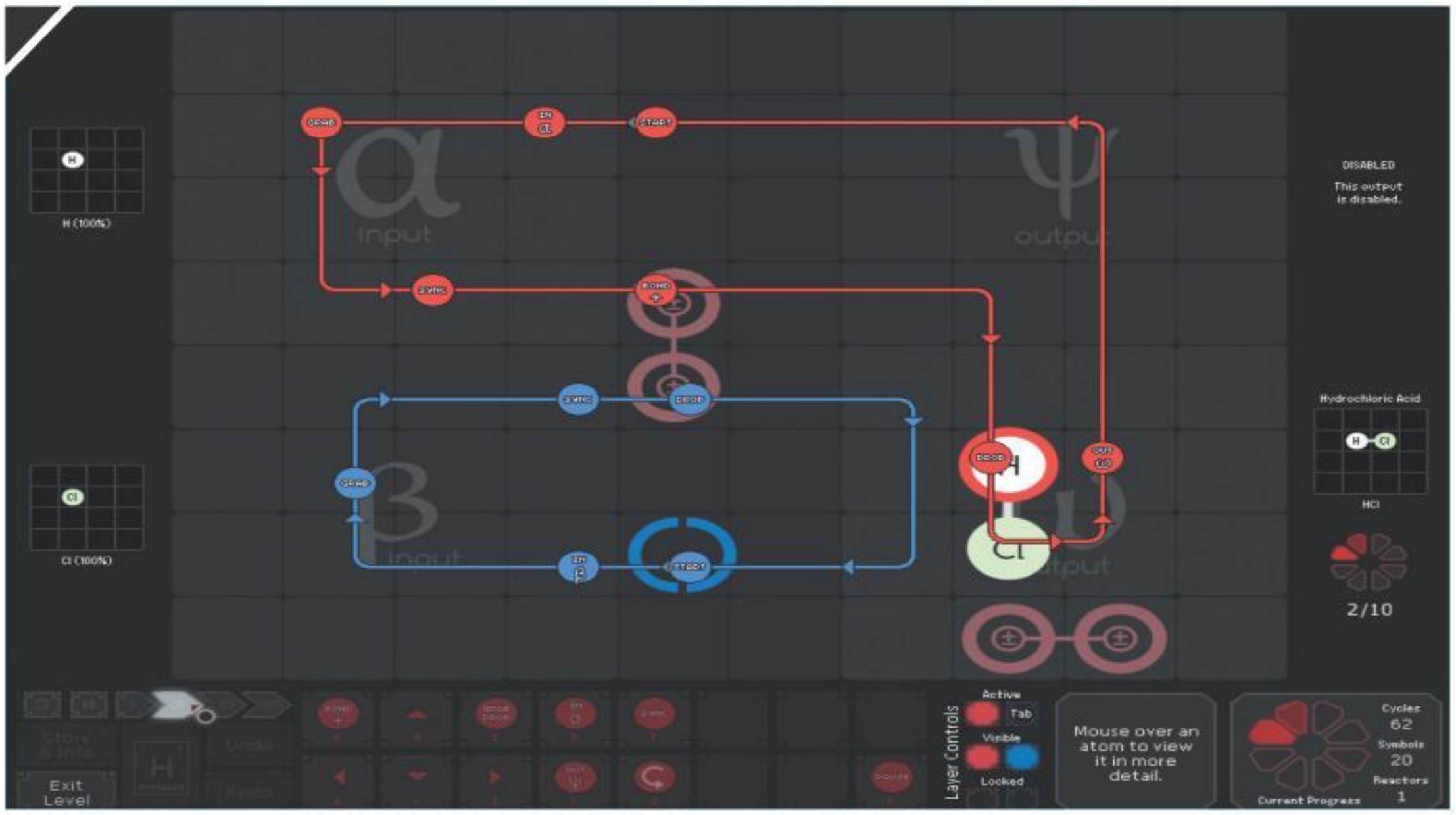
Обложка:
Electronic Arts .....2-я обложка
Softclub .....3-я обложка
Мегафон .....4-я обложка

В номере:
Asus 89, 175
Cowon 93
Electronic Arts 105
Europa Plus TV 111
Lenovo 25
Meijin 75
Razer 29
Samsung 11
Softclub 41, 53, 107
Speed-link 31
Volkswagen 7, 13
Wargaming.net 9
КРИ 109
ТехноМир .....
.....20-21, 81, 155, 157, 185

Алфавитный список игр в номере

Rock Band 17
Saints Row: The Third 13
Serious Sam 15
Serious Sam 3 18
Shift 2: Unleashed 19, 86
SpaceChem 98
Stacking 96
Star Wars: The Force Unleashed 2 112
Star Wars: The Old Republic 18
StarCraft 2: Wings of Liberty 112
Stronghold 3 18
Super Meat Boy 112
Tales of Monkey Island: Глава 2 — Осада Рыбацкого рифа 19
Tales of Monkey Island: Глава 3 — Логово Левиафана 19
Tales of Monkey Island: Глава 4 — Суд и казнь Гайбраша Трипвуда 19
The 3rd Birthday 18
The Last Guardian 18
The Witcher 2: Assassins of Kings 18, 26
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier 18
Torchlight 2 18
Total War: Shogun 2 .....19, 82
Uncharted 3: Drake's Deception 18
Vanquish 113
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising 112
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Retribution 19, 102
World of Tanks 112
World of Warcraft: Cataclysm 112
Yakuza 4 18
Агата Кристи: Загадка Эндхауса 19
Антология Commandos 19
Братья Харди: Идеальное преступление 19
Инквизитор: Тайна мертвого города 19
Инопланетное вторжение: Битва за Лос-Анджелес 19
Командир: Западный фронт 19
Метро 2033 112
Мистические хроники 2: Дерево жизни 19
Смерть как искусство 3: Карты судьбы 19
Сумерки любви 19

DVD-МАНИЯ



Демоверсия **SpaceChem**

ДЕМОВЕРСИЯ
SpaceChem

ИГРОВЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ

Тема DVD
The Witcher — Right to the Throne

Подборки
Arcania: Gothic 4
Civilization 5
Drakensang: The River of Time
Fallout: New Vegas
King's Bounty: Перекрестки миров
Left 4 Dead 2
Mafia 2
Need for Speed: Hot Pursuit
StarCraft 2: Wings of Liberty

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ
Mario Forever
PreVa
Speed Dreams
Streets of Rage Remake
The Silver Lining — Episode 3

ОНЛАЙН-ИГРА
Argo Online

ПАТЧИ
Dead Space 2 (любая версия)
Two Worlds 2 (английская версия)

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР
Лучший софт за истекший месяц
Игроманский стандарт
Драйверы для видеокарт

ИГРОВОЙ ДЕСКТОП
Демосцены
Скины для Winamp
Обои для рабочего стола
Курсоры для Windows
Темы для Windows
Загрузочные экраны для Windows
Иконки для Windows

КОДЕКС

Сохранения (PC)
Bulletstorm
Painkiller: Redemption
В тылу врага 2: Штурм

Сохранения (PS3)
Stacking

Сохранения (Wii)
Sonic Colors
NBA Jam

Сохранения (PSP)
NBA 2K11

Трейнеры
Bulletstorm
Burn Zombie Burn!
Call of Duty: Black Ops
Crash Time 4: The Syndicate
Crysis 2
Dead Space 2
Dreamcast Collection
Fallout: New Vegas
Garters & Ghouls
James Bond 007: Blood Stone
Left Behind 3: Rise of the Antichrist
MX vs. ATV: Reflex
Painkiller: Redemption
Sid Meier's Civilization 5
Spider-Man: Shattered Dimensions
Test Drive Unlimited 2
The Ball
Trapped Dead
Worms: Reloaded

База кодов «Игромании»

The Silver Lining — Episode 3

Если не работает диск *напишите по адресу* ***mistake@igromania.ru*** *или позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 64, и мы заменим вам DVD.*

Реклама

Volkswagen Polo. Полон желаний!

Если у вас есть мечта – вы меня поймете!
Я хочу этот Polo! Я очень хочу этот Polo! Я хочу, чтобы в нем были мои вещи – очки, жвачки, запасные кроссовки в багажнике и журнал обо всех развлечениях этого города в бардачке.
Я хочу заправлять его самым лучшим топливом.
Я хочу научиться дрифтовать. Хочу слушать прогрессив-хаус, и не только, на полную!
Хочу, чтобы капли дождя текли вверх по стеклу, когда я буду мчаться по городу. Хочу, чтобы друзья придумывали дурацкие поводы, лишь бы прокатиться со мной. Я даже готов – да что там, я хочу! – стоять в этих… пробках!
Это мой Polo!!! И я так хочу!

Ищешь тренды?
Заверни на

WWW.LOOKATME.RU/POLO

Das Auto.

Ты можешь купить автомобиль 2010 года по спец. предложению*!

*Спец. предложение на Volkswagen Polo 2010 года выпуска. Количество а/м ограничено. Подробности у официальных дилеров ООО «ФОЛЬКСВАГЕН Груп Рус», по телефону информационной линии Volkswagen 8-800-333-4441 и на сайте www.volkswagen.ru

Дополнительная информация — **по телефону информационной линии Volkswagen 8-800-333-4441 и на сайте www.volkswagen.ru**

ВИДЕОМАНИЯ

ВИДЕОМАНИЯ

«Видеомания» — это мультиплатформенное приложение к журналу, которое занимает отдельный двухслойный DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортвью, мнения редакторов и многое другое.

Персонажи **Marvel vs. Capcom 3**

ВИДЕОНОВОСТИ

Индустриальные

Все самое интересное, что произошло в игровой индустрии за истекший месяц

«Этот месяц в истории» и многое другое

Передача об играх и игровой культуре

Анонсы

The Darkness 2
Call of Juarez: The Cartel
Transformers: Dark of the Moon
Skylanders: Spyro's Adventure
Sesame Street: Once Upon a Monster
The Walking Dead
Fables
Puzzle Agent 2
King's Quest
Puzzle Bobble Universe
Risen 2: Dark Waters
Orcs Must Die!
Saints Row: The Third
Rochard
Sins of a Solar Empire: Rebellion
Magicka: Vietnam
Serious Sam 3

Из первых рук

Duke Nukem Forever

Новое видео

Alice: Madness Returns
Rage
Dead Island
Ace Combat: Assault Horizon
Jurassic Park
Green Lantern: Rise of the Manhunters
The Elder Scrolls 5: Skyrim
Battlefield 3
inFamous 2
Call of Juarez: The Cartel
Uncharted 3: Drake's Deception
Shadows of the Damned

Во что играли 5, 10, 15, 20 лет назад: Dreamfall: The Longest Journey, Black & White, Ripper, Street Fighter 2

SPECIAL

Homefront — о сингллеере и мультиплеере игры из уст разработчиков
MotorStorm Apocalypse — апокалипсис на машинах по версии Evolution Studios
Operation Flashpoint: Red River — изменения серии и о новой кампании
The Lord of the Rings: War in the North — еще одна сказка из вселенной «Властелина Колец»
L.A. Noire — рассказ об эпохе игры, а также несколько слов о геймплее
DiRT 3 — разработчики о реализме игры

ДЕМОТЕАТР

Мультиплатформа

F.E.A.R. 3
Supremacy MMA
Dragon Age 2
Fable 3
Mortal Kombat
Swarm

PS3

inFamous 2
PlayStation Move Heroes
Yakuza: Of the End

PC

Anomaly: Warzone Earth
Fray
Jurassic Park

Xbox 360

Sesame Street: Once Upon a Monster

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

10 самых смешных игр
Легенды игровой индустрии: Conker's Bad Fur Day
Персонажи Marvel vs. Capcom 3
История вселенной Dead Space, часть 2
История Need for Speed, часть 3
Презентация «Ил-2 Штурмовик: Битва за Британию»

Интервью:

Fable 3
Роб Хамбл

НА ПРИЛАВКАХ

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

Мнения

Bulletstorm
Shift 2 Unleashed
Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds
Dragon Age 2
Fight Night Champion
Killzone 3
SpaceChem
Bionic Commando Rearmed 2

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Краткая история игр в песне
Найти Макарова — ролик фанатского фильма по Call of Duty: Modern Warfare 2
Продолжение юмористического фильма Metal War Gear Solid
Музыкальный клип про капитана Шепарда
Реклама Sony с участием Кевина Батлера
Killzone: Extraction — фанатский фильм по вселенной Killzone

Презентация **«Ил-2 Штурмовик: Битва за Британию»**

WORLD OF TANKS

www.worldoftanks.ru

ВОЙНА КЛАНОВ НАЧАЛАСЬ!

WARGAMING.NET

КРИ 2010 ЛУЧШАЯ КЛИЕНТСКАЯ ОНЛАЙН-ИГРА

ONLINE-ИГРА НА DVD

ARGO ONLINE

Где любой может порубить любого

Жанр
Гибридная MMORPG
Разработчик
MGame
Локализатор/издатель в России
Digital Worlds
Бизнес-модель
Условно-бесплатная
Сайт игры
Argo.Onga.ru
Минимальные системные требования
2,8 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

ARGO Online — первая на нашей памяти MMORPG, издатель которой не смотрит на редактора горящими глазами, с пугающей страстью утверждая, что сразу после релиза завоюет весь мир. ARGO — игра нишевая, но с очень четкими жанровыми и сеттинговыми границами.

Начнем с сеттинга. Это так трепетно любимый в России постапокалипсис с изрядными вкраплениями стимпанка. Экспериментируя в XXII веке над внеземными минералами, человечество скатилось к атомной войне и уничтожило фактически все живое на планете. При этом сами виновники катастрофы — ученые, испытатели, главы государств — успели спрятаться в подземных бункерах, где переждали термоядерные встряски. Простые же люди, которым убежищ было не положено, с лихвой хлебнули и кислотных дождей, и радиоактивных бурь — и мутировали, приспособившись к новым условиям жизни. Так появились высокотехнологичные ноблы, которые видят в прогрессе единственную надежду истерзанной Земли, и тонкочувствующие флорийцы, живущие, за неимением лучшего, в гармонии с огрызающейся планетой.

Как несложно догадаться, в один прекрасный момент ноблы выбрались из своих убежищ на поверхность, чтобы спасти умирающую природу и одарить всех лучами научно-технического прогресса. Однако природе господин прогресс не очень-то нужен: по мысли флорийцев, спасать тут следует не их, а ноблов, которые забыли об истоках, погрязли в солярке и железе и — как тут не вспомнить! — вообще-то всю эту кашу и заварили.

И у ноблов, и у флорийцев восемь совершенно стандартных классов. Ратник, медик, защитник, диверсант... чем дальше читаешь, тем сильнее замешательство. Больше того! Внешне классы разные, но на деле умения снайпера ноблов отличаются от умений флоресcийского снайпера только иконками. И с языка уже срывается вопрос — что же интересного в такой MMORPG.

Разработчики к нему готовы. ARGO Online — это умная, балансная игра. Изучив опыт **Guild Wars**, **World of Warcraft** и **RF Online**, где что ни патч — то гневная петиция на форуме, в **MGame** отошли от канонической ролевой системы и взяли за основу механику шутера. Эту MMORPG недаром называют гибридной. Ноблы и флорийцы из ARGO — это те же спецназовцы и террористы из **Counter-Strike**, различаются только скинами. Здесь идеальный баланс в PvP, победа зависит исключительно от рукастости играющих, а не от того, что вчера кого-то апнули, а сегодня — понерфили. Дисбаланса между классами нет: по силе медик ноблов не уступит не только медику, но и алхимику, укротителю, адепту — любому другому классу флорийцев.

Благодаря этому в ARGO возможны жестокие позиционные RvR-войны, как в **Aion** или в **Warhammer Online**. Они проходят каждый день в определенное время, и количество людей, которые могут в них вступить, неограниченно. Кроме того, каждый игрок может взглянуть на поле битвы в стратегическом режиме и призвать себе на помощь до 16 дроидов-миньонов. И хотя участие в RvR-войне доступно только персонажу максимального уровня, достигается он сравнительно быстро — за 350 часов.

Сейчас ARGO только проходит открытое бета-тестирование, но там уже полно приятных мелочей вроде летающего транспорта, внутриигрового музыкального плеера или особого реактивного ранца. И так как российский локализатор идет ноздря в ноздрю с разработчиками, то все самое свежее и интересное будет появляться на наших серверах практически сразу после запуска в Корее.

Следующий сеанс – когда захотите

Samsung GALAXY S

Всё в Ваших руках, когда в одной из них смартфон Samsung Galaxy[1] S scLCD[2]. Например, кино, в каждый кадр которого хочется верить благодаря сверхчёткому экрану Super Clear LCD[2]. Или более сотни тысяч приложений и игр в Android Маркете, которые скрасят перерывы между киносеансами. И всем этим Вы можете насладиться без промедлений – за это отвечает один из мощнейших в своём классе процессоров. Попкорн остаётся на Ваше усмотрение.

ANDROID

SUPER CLEAR LCD

Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный). www.samsung.com
Товар сертифицирован. Реклама.
Android является товарным знаком корпорации Google.
[1] Галактика. [2] Сверхчеткий жидкокристаллический дисплей.

SAMSUNG

Рубрику подготовили: **Игорь Асанов, Павел Шубский (железные новости)**

Как избавиться от очков

ПРОИЗВОДИТЕЛИ ВНЕДРЯЮТ 3D-ДИСПЛЕИ, ДЛЯ КОТОРЫХ НЕ НУЖНЫ ОЧКИ

После премьеры Nintendo 3DS все остальные производители тоже бросились внедрять трехмерные дисплеи, для работы с которыми не нужно будет надевать неудобные очки. Компьютер Fujitsu Esprimo FH99/CM со встроенным 23-дюймовым экраном уже стартовал в Японии по цене $3100 — за эту цену желающие получат процессор Intel Core i7 с частотой 2 ГГц, до 4 Гб памяти, винчестер на 2 Тб, Blu-ray-привод с поддержкой вывода Blu-ray 3D и двумя портами USB 3.0. За такие деньги устройство больше похоже на дорогую игрушку, но когда трехмерные мониторы станут по-настоящему массовыми, снизятся и цены. Другой вопрос — случится ли это в ближайшем будущем?

Все 3D-инициативы обычно исходят от производителей больших телевизоров — компании пытаются продвинуть стереоизображение уже не первый год подряд, но покупатели упорно воротят нос. Оно и понятно, далеко не всем хочется смотреть кино в громоздких очках, при этом переплачивать немаленькие деньги за поддержку не очень нужных технологий. Поэтому задача избавления от очков стала у разработчиков одной из самых важных.

Пионером в этом деле стала все та же Nintendo 3DS, которая использует технологию параллакс-барьера. Технология давно известная (на ней основаны, например, всем известные трехмерные открытки) — для того чтобы получить эффект объемного изображения, тонкий параллакс-барьер размещают поверх экрана обычного ЖК-дисплея. Барьер состоит из слоя специального материала с серией щелей, которые расположены таким образом, чтобы каждый глаз зрителя мог видеть разную картинку. Это и создает ощущение объема.

После Nintendo свой серийный 10,6-дюймовый дисплей с параллакс-барьером продемонстрировала Sharp. Самые заинтересованные покупатели уже смогли убедиться, что технология работает. Правда, работает далеко не так хорошо, как хотелось бы: чтобы видеть 3D-эффекты, необходимо постоянно находиться в одном положении и смотреть прямо на дисплей. Стоит лишь немного отклониться, и красота исчезнет. В этом и заключается основной недостаток параллакса, который может помешать распространению технологии на рынках телевизоров и компьютеров.

Но трехмерный зуд это не остановит. Некоторые производители уже успели продемонстрировать дисплеи, которые следят за положением глаз зрителя и грамотно перенаправляют изображение вслед за зрачком. Но самое оригинальное (и притом доступное!) решение предложил неизвестный доселе шутник по имени Франсуа Вогьель. Согласно его теории, чтобы наслаждаться трехмерной картинкой, достаточно заставить свои веки моргать 60 раз в секунду! Среди прочего понадобится монитор с частотой 120 герц, но это по современным меркам отнюдь не диковинка. Посмотреть видео, объясняющее принцип работы «изобретения», можно по адресу ***www.youtube.com/watch? v=Uef17zOCDb8.***

Многие производители сейчас усиленно продвигают 3D, но объяснить, зачем мы должны платить за него, так и не смогли.

Мыльный пузырь лопнул: **Activision** официально отказалась от продолжения серий **Guitar Hero**, **DJ Hero** и **Band Hero**, а также распустила работающие над ними студии. Правда, после этого выяснилось, что выпуск DLC к ним пока никто не отменял. Но вот кто будет их делать — пока непонятно.

Анонсирована **Saints Row: The Third**. Самым главным в третьей части будет экшен и постепенный захват влияния в городе — развоз пиццы решили оставить за бортом. Выйдет игра на PC, PlayStation 3 и Xbox 360 в рождественский сезон.

Мне нужна твоя одежда и твой мотоцикл

УМНЫЕ КОНТАКТНЫЕ ЛИНЗЫ СМОГУТ ВЫВОДИТЬ ЦИФРОВЫЕ ДАННЫЕ ПРЯМО В ГЛАЗАХ

Умные контактные линзы смогут выводить цифровые данные прямо в глазах

В мрачном будущем фраза «глаза — зеркало души» утратит свою актуальность, ведь максимум, что можно будет увидеть при взгляде в глаза, — это пульсирующие микросхемы вокруг радужной оболочки. Уже сейчас команда исследователей вовсю работает над умными контактными линзами, которые смогут отображать различную информацию прямо в поле зрения человека. Сначала такие устройства будут использоваться для диагностики сахарного диабета и глаукомы, но с увеличением количества пикселей в линзах их наверняка приспособят для вывода информации с любых цифровых устройств.

Все началось в 2008 году, когда ученый Бабак Парвиз из Вашингтонского университета в Сиэтле создал прототип контактной линзы с единственным красным светодиодом. Уже через два года исследователь представил полноценное устройство, способное отслеживать уровень сахара в крови носителя. Закованная в линзу микросхема проверяет уровень глюкозы в слезной жидкости и отправляет показания на внешнее устройство. Питание электроники осуществляется без проводов по технологии магнитного резонанса. Устройство Парвиза использует мощную антенну для передачи энергии, чтобы люди с заболеваниями могли носить карманные приборы сбора информации подальше от головы.

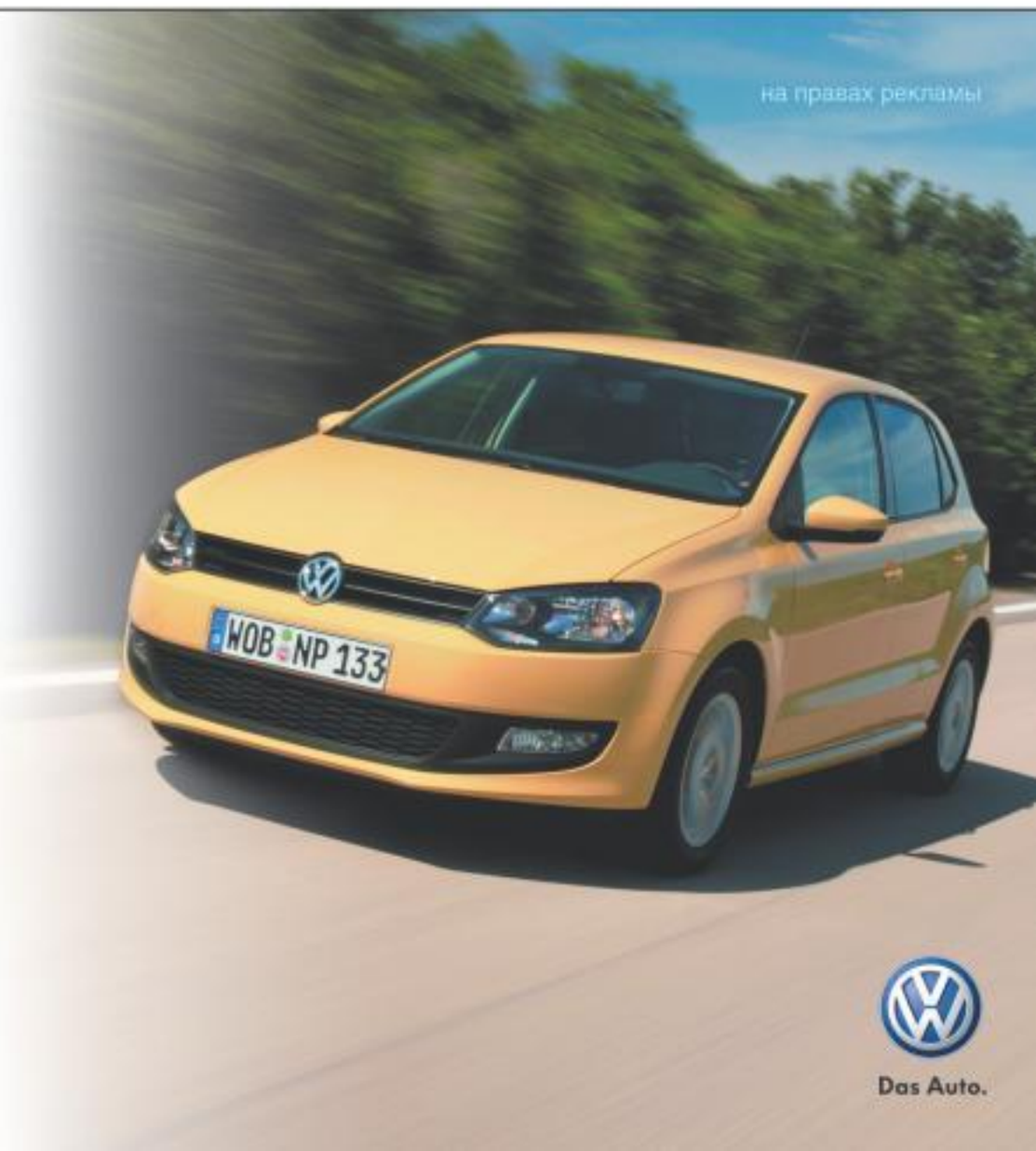
Расположение массива светодиодов вокруг радужной оболочки позволяет устройству отображать нужную информацию прямо в поле зрения — чтобы увидеть данные, необязательно перефокусировать взгляд, цифры просто висят в воздухе «перед глазами». В данный момент разработчик еще не соединил электронику для забора медицинских данных и светодиоды в одной линзе, но работы в этом направлении активно идут. Так, в лаборатории Парвиза уже создали миниатюрные красные и синие светодиоды — дело за зеленым, чтобы использовать полный цветовой спектр.

Но даже если смотреть фильм или играть в игру с помощью таких контактных линз в ближайшее время будет нельзя, то их всегда можно использовать в качестве хорошего дополнения к смартфонам. На наш взгляд, линза-навигатор, стрелочками указывающая дорогу домой, линза-ежедневник, напоминающая, что еще нужно сделать сегодня, или линза-суфлер, подсказывающая текст забытой строфы из «Евгения Онегина», были бы крайне востребованными товарами.

Volkswagen Polo — идеальный автомобиль для современного молодого человека, живущего в большом городе. В отличие от других компактных автомобилей, Polo — не игрушка, что подчеркивается его отточенной спортивной внешностью и передовой «начинкой». Это стильный и мускулистый автомобиль, превосходящий по своим характеристикам, комфорту, престижу, удобству и управляемости большинство машин классом выше.

Безопасность нового Polo не знает равных — кузов и конструкция салона обеспечивают надежную защиту взрослым и детям. Машина уже получила высшую оценку (5 звезд) экспертов EuroNCAP, которые тестировали поведение Polo при краш-тесте. Однако у нового Polo есть все, чтобы вам не пришлось проверять их правоту. Семь резвых двигателей мощностью от 60 до 105 л.с. вывезут из любой сложной ситуации, а самый мощный из них — инновационный бензиновый 1.2 TSI с турбонаддувом — сделает Polo настоящим спортивным снарядом. К этому мотору отлично подойдет новая семиступенчатая автоматическая коробка передач, ведь городской автомобиль должен быть не только приемистым, но и легким в управлении. Расход топлива при этом составит всего 5,5 литра на 100 километров, а уровень выброса CO2 — 129 г/км.

Как и любой другой Volkswagen, новый Polo располагает огромным выбором дополнительного оборудования: на него можно установить полный комплект электронных «помощников»: ESP, ABS с функцией экстренного торможения, а также систему ParkPilot, позволяющую легко припарковаться в тесноте любого городского двора. А в непогоду вам пригодится зимний пакет, включающий подогрев передних сидений, омыватели фар, подогрев форсунок омывателей лобового стекла и контрольную лампу уровня омывающей жидкости. Volkswagen Polo отлично подчеркнет стиль и динамичность своего владельца, не экономя при этом на приятных бытовых мелочах.



Легендарный **Another World** последует примеру многих других классических игр и переселится на iPhone и iPad — об этом рассказал создатель игры Эрик Шайи.

Армированная зелень

NVIDIA СЛУЧАЙНО АНОНСИРОВАЛА БУДУЩИЕ ЧИПЫ TEGRA

Motorola Xoom — один из планшетов, основанных на Tegra 2.

С недавних пор NVIDIA, известный производитель компьютерных видеокарт и чипсетов, взялся за рынок смартфонов и планшетных компьютеров. Линейку процессоров NVIDIA Tegra для мобильных устройств вскоре пополнит обновленная модель Tegra 2 3D, а к концу года на рынке появится полноценная новая платформа Tegra 3.

Самая первая Tegra не смогла завоевать любовь производителей гаджетов, тогда как второе поколение чипов, наоборот, вдохнуло свежую струю в привычные мобильные устройства, предложив обработку Full HD-видео, сразу два вычислительных блока ARM на частоте 1 ГГц, а также современные графические технологии. Разработчики долго запрягали, но быстро поехали — на одной только выставке CES в начале января этого года было анонсировано сразу несколько весьма интересных девайсов на основе чипа Tegra 2. Судя по всему, компания не собирается сбавлять темп и готовит полномасштабное наступление на мобильный рынок.

Уже весной 2011 года начнется производство процессоров Tegra 2 3D. Чипы включают в себя два процессорных ядра ARM Cortex-A9 на частоте до 1,2 ГГц с общей производительностью 5520 миллионов операций в секунду и поддержкой трехмерных дисплеев. Компания представит две модели: T25 для планшетных компьютеров и AP25 для смартфонов. Дальше — больше.

Осенью компания представит полностью новое поколение платформы — Tegra 3. Версия T30 для планшетов задействует четыре ядра ARM Cortex-A9 на частоте до 1,5 ГГц с общей производительностью 13 800 миллионов операций в секунду. Кроме того, в состав чипа войдет ускоренное в три раза графическое ядро, а функциональные блоки смогут отключаться для экономии энергии. Процессоры порадуют поклонников поддержкой Blu-ray-видео в разрешении 1920x1080 точек, что теоретически дает возможность NVIDIA поставлять процессоры и производителям Blu-ray-плееров. Версия Tegra 3 AP30 для смартфонов AP30 задействует два или четыре ядра на выбор и предложит поддержку разрешения 1366x768 точек, что в целом тоже весьма неплохо.

Скорее всего, увидеть в действии гаджеты на основе новых чипов в ближайшем будущем вряд ли удастся — индустрия мобильных устройств крайне консервативна. Будет хорошо, если первые девайсы на основе Tegra 2 3D анонсируют до конца этого года.

Третья часть **Serious Sam** выйдет на PC и консолях этим летом. Как заявляет **Croteam**, находившаяся много лет в разработке игра вернет шутеры в те времена, когда никто даже не думал пользоваться укрытиями, потому что идти можно было только напролом.

Безумная эротическая игра **Catherine**, действие которой происходит во вселенной ролевой серии Shin Megami Tensei, все-таки выйдет на Западе. Выпустив игру в прошлом месяце в Японии, издательство **Atlus** сначала заявило, что планов на выпуск Catherine в США у него нет, но потом все же призналось, что английская версия появится ближайшим летом.

Я знаю, что вы делали сегодня днем

АМЕРИКАНСКИЕ ШКОЛЫ ОТСЛЕЖИВАЮТ ПРОГУЛЬЩИКОВ ПРИ ПОМОЩИ GPS

Мы уверены, что изобретательные прогульщики смогут обмануть даже GPS.

Американским прогульщикам придется несладко — одна из школ школьного района Anaheim Union High School District в Калифорнии решила отслеживать учеников, которые не появляются на занятиях без уважительной причины. В мире, где каждый километр современного мегаполиса находится под зорким глазом GPS-спутников, укрыться будет не так просто.

Одно из учебных заведений района решило принять участие в шестинедельном эксперименте по снижению прогулов без соответствующих на то причин. Семи- и восьмиклассники, которые умудрились пропустить более трех занятий, получат специальные устройства с GPS-приемниками. Каждое утро нарушители порядка будут получать автоматический звонок-будильник с напоминанием о том, что неплохо бы посетить школу. В течение учебного дня школьникам придется по нескольку раз вводить специализированные коды — первый по пути на учебу, второй по приходу в здание, третий во время ланча, четвертый по пути домой, пятый (контрольный) в 8 часов вечера.

Сразу же после ввода паролей устройства передадут наблюдателям координаты местонахождения учеников. К каждому нарушителю школьного режима будет приставлен специально обученный тренер — этот человек проконтролирует, где находится ученик. Директор школы Dale Junior High Кристен Левитин считает, что подобные методы вполне применимы. По мнению госпожи Левитин, любой способ заставить учеников посещать занятия достоин внимания. Родители прогульщиков в то же время совсем не согласны с решением школьной комиссии. Например, мать шестиклассника-прогульщика Рафаэля Гарсия полагает, что школа прибегает к экстремальным мерам.

Общая стоимость программы составляет $18 000, а специализированные GPS-приемники обходятся в $300-400. При утере или поломке родителям прогульщиков придется возмещать убытки из собственного бюджета. Впрочем, представители школьного района утверждают, что каждый прогул занятия обходится им в $35 — затраты вполне обоснованны.

Panasonic, как следует поразмыслив над перспективами своей портативной онлайн-консоли Jungle, решила прикрыть проект всего лишь через четыре месяца после анонса. Скорее всего, на решение Panasonic повлиял анонс Sony NGP, обладающей большинством функций Jungle.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Элементарно, Ватсон

СУПЕРКОМПЬЮТЕР IBM WATSON ПОБЕДИЛ СОПЕРНИКОВ В «СВОЕЙ ИГРЕ»

Безобидные серверные стойки и симпатичный логотип — вот и весь Watson. По крайней мере до тех пор, пока он не начнет завоевывать человечество.

В июле 2010 года компания IBM анонсировала суперкомпьютер Watson — гениальную аналитическую машину, способную давать ответы на любые вопросы. Чтобы проверить систему в работе, разработчики решились выставить ее против живых людей в игре Jeopardy! (на отечественном телевидении идет аналог передачи под названием «Своя игра»). В январе 2011 года система сразилась с многоопытными игроками и победила.

Суперкомпьютер, названный в честь первого директора IBM Томаса Уотсона, способен распознавать речь и улавливать суть вопросов. Все ответы содержатся в огромном 4-терабайтном архиве: система моментально сканирует 200 миллионов страниц текста и находит верный ответ на каверзные, местами иронические вопросы ведущего. Суперкомпьютер сразился с давними чемпионами игры — Брэдом Раттером и Кеном Дженнингсом. По официальным данным, Раттер успел заработать $3,25 миллиона на правильных ответах в Jeopardy!, тогда как Дженнингс является рекордсменом шоу по количеству побед — эрудит держался победителем на протяжении 74 игр.

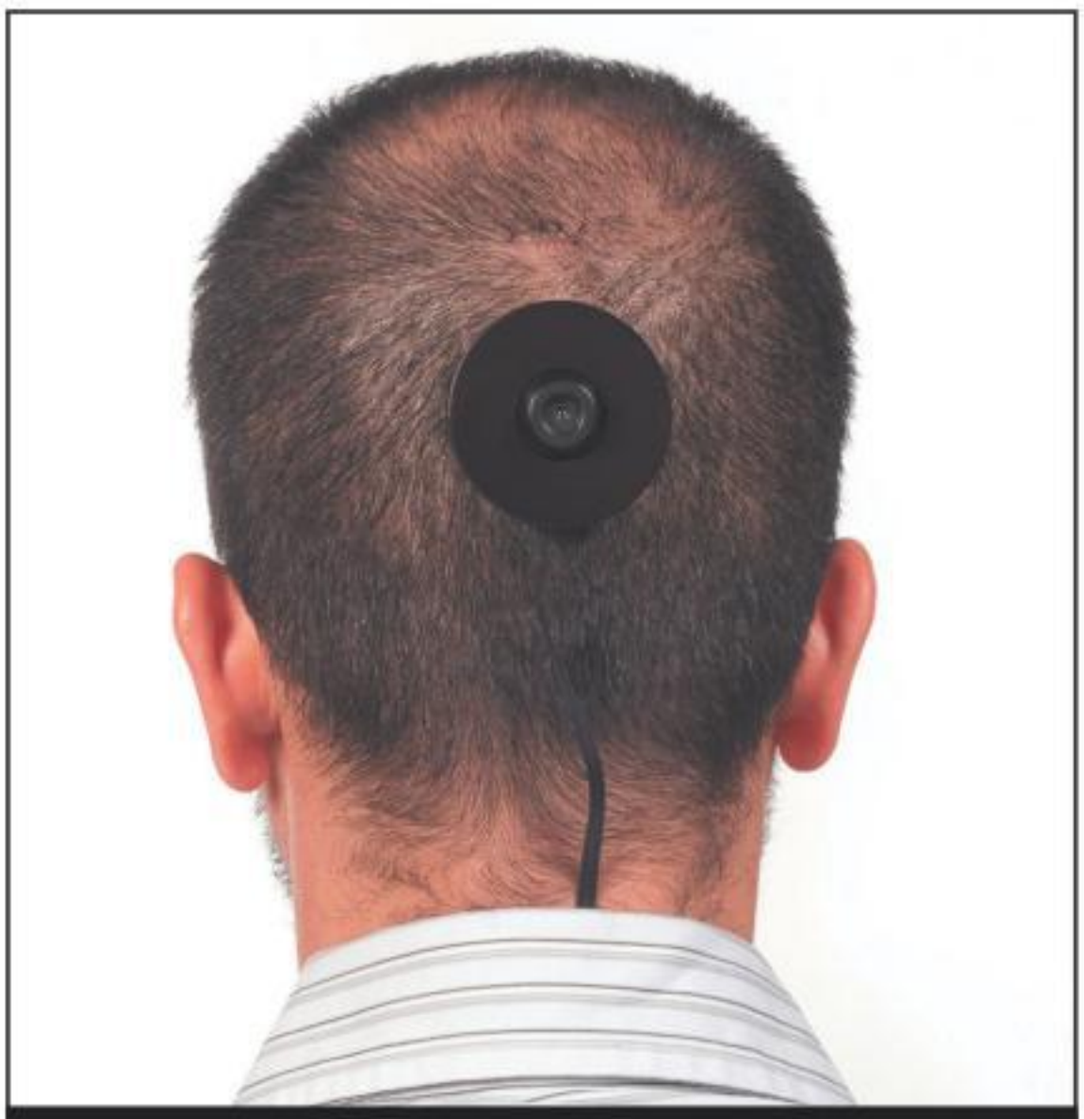
Всезнающий Watson с легкостью выиграл несколько раундов и разгромил противников в финале. Машина заработала $1 миллион, эта сумма будет потрачена на благотворительность. Два других участника собрали $300 000 и $200 000, часть денег также будут отданы нуждающимся. Надо сказать, автоматика давала правильные ответы далеко не всегда — эксперты утверждают, что компьютер не всегда правильно воспринимает и интерпретирует человеческую речь. С другой стороны, даже небольшие промахи не помешали Watson выиграть раунд.

С технической точки зрения Watson — вполне обычный суперкомпьютер с 750 серверами IBM Power в стойках. Система задействует 2880 процессорных ядер на основе высокопараллельной микроархитектуры IBM Power 7. Каждое ядро работает на частоте 3,5 ГГц. За обработку вопросов отвечает мощнейшее программное обеспечение DeepQA — ученые уверены, что в будущем подобный софт позволит врачам ставить быстрый и точный диагноз даже сложным пациентам. Доктор Хаус точно расстроится.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Третий глаз

ПРОФЕССОР ВМОНТИРОВАЛ ФОТОКАМЕРУ СЕБЕ В ЗАТЫЛОК



При подготовке своего необычного эксперимента господин Билал не учел, что человеческое тело не очень-то любит, когда из него торчат всякие чужеродные металлические штуки.

Как далеко может зайти человек в желании прославиться на поприще современного искусства? Вот вам отличный пример — Вэфаа Билал, профессор фотографии в Нью-Йоркском Университете, сделал пирсинг на задней части своей головы и вмонтировал туда самую настоящую веб-камеру для съемки безумного арт-проекта. Впоследствии камеру пришлось снять из-за сильных болей — кожа головы начала отторгать чужеродный предмет.

Господин Билал собирался носить камеру в течение года — все это время фотографии с камеры должны были записываться и отсылаться в Mathaf, арабский музей современного искусства в Катаре. Работа получила название The 3rd I («Третий глаз»). Своим проектом господин Билал хотел выразить мысли по поводу недоступности времени и невозможности сохранять воспоминания в разных жизненных ситуациях.

Хирурги просверлили отверстия в задней части головы ученого, установив туда специальные зажимы для крепления камеры. Проект стартовал 15 декабря — весь отснятый материал пересылался в арабский музей современного искусства, как и было задумано. Камера была сделана съемной, чтобы профессор мог демонтировать ее во время проведения уроков: снимать то, чем занимаются студенты за спиной преподавателя, видимо, незаконно.

Все шло нормально до тех пор, пока тело смелого экспериментатора не начало отвергать чужеродный предмет. Пластину пришлось снять. Впрочем, профессор не теряет оптимизм и собирается продолжить свой проект, когда придумает, как это делать. Весь отснятый Билалом материал можно посмотреть на сайте ***www.3rdi.me***. Правда, ничего интересного обнаружить нам так и не удалось — сплошные потолки комнат да стены туалетов.

По сообщению **Activision**, **Call of Duty: Black Ops** стала самой продаваемой игрой на PS3, обогнав все эксклюзивы этой консоли, включая **Gran Turismo 5** и **Metal Gear Solid 4**. Тем не менее побить **Halo 3** на Xbox 360 она не смогла.

Dance Central для Kinect обогнал в рознице последнюю часть **Rock Band**. В **Harmonix** срочно перераспределили внутренние ресурсы компании для того, чтобы приступить к созданию сиквела.

Медведь в космосе

МЕДВЕЖЬЯ СПЯЧКА ПОМОЖЕТ КОСМОНАВТАМ ВО ВРЕМЯ ДЛИТЕЛЬНЫХ ПЕРЕЛЕТОВ

На всякий случай напоминаем: панда, хоть и медведь, в спячку не впадает.

Длительные космические перелеты сулят невероятные открытия и потрясающий опыт для человечества. Другой вопрос — как космонавту справиться с продолжительным пребыванием в замкнутом пространстве без особенных возможностей передвигаться и вести нормальную жизнедеятельность?

Кажется, ученые из Университета Аляски, США, нашли решение — вдохновением стали самые обычные бурые медведи. Эти массивные животные умеют сильно замедлять процесс обмена веществ во время зимней спячки. Последнее исследование жизненного цикла бурых медведей раскрыло незамеченные ранее особенности. Так, аляскинским ученым удалось обнаружить, что мишкам удается замедлять метаболизм на три четверти, в то время как их температура тела понижается очень незначительно.

Для проведения следственного эксперимента группа исследователей зарядила животных радиопередатчиками — чипы отслеживали температуру тела, сердцебиение и мышечную активность. Затем медведей помещали в стилизованные берлоги и оставляли в покое, чтобы сымитировать привычную среду обитания. Измерения кислорода и углекислого газа в помещении, а также показания датчиков выявили, что температура медведей во время спячки слегка нестабильна — показатели варьируются для разных периодов зимы, каждый температурный период длится несколько дней. Ученые утверждают, что найденные флуктуации были упущены из виду во время предыдущих исследований и, возможно, именно в этом кроется главный медвежий секрет.

Исследователи отмечают, что возможность впадать в спячку обнаружена как минимум у девяти видов млекопитающих. Таким образом, аналогичные (пусть и базовые) возможности могут быть и у человека. Теперь главной задачей ученых является поиск средств запуска режима спячки в человеческом теле — остается узнать, как «включать» и «выключать» необычное состояние. Если сотрудникам всемирных университетов удастся найти ответ и на этот вопрос, человечество наконец-то сможет совершать длительные космические перелеты. Кроме того, исследование поможет во многих других областях: например, врачи смогут «замораживать» тяжелых больных до нахождения лекарства.

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
17 апреля	**Patapon 3**	Пата-пата-пата-пон! Пон-пон-пата-пон! (PSP)	80%
19 апреля	**Mortal Kombat**	«Смертельная битва», наконец, поняла, что больше всего в ней ценят не душу, а кровищу и мясо, потому пошла фанатам навстречу (PS3, 360).	75%
19 апреля	**Portal 2**	Вы все еще ждете Half-Life 2: Episode 3? Подождите еще немного. Следующий у Valve на очереди Portal 2. Тоже неплохо (PC, 360).	ХИТ
30 апреля	**Driver: San Francisco**	Попытка реанимировать популярную некогда серию Driver. В главной роли — все тот же Таннер, только на этот раз в коматозном состоянии (PC, 360, PS3, Wii).	70%
Апрель	**Jurassic Park**	Telltale Games надоело делать мультяшные квесты, и она взялась за игру по мотивам известного фильма о поедании людей динозаврами (PC).	60%
3 мая	**Duke Nukem Forever**	«Время надирать задницы и жевать жвачку! Черт, у меня кончилась жвачка!» (PC, 360, PS3)	75%
10 мая	**LEGO Pirates of the Caribbean**	Вместо серьезной игры по мотивам грядущего фильма о «Пиратах Карибского моря» было решено сделать его LEGO-версию. Может, это даже и правильно (PC, 360, PS3, Wii, DS, PSP).	70%
17 мая	**Brink**	Командный шутер с детально проработанным сеттингом и необычным внешним видом (PC, 360, PS3).	70%
17 мая	**Fable 3**	Владельцы PC все-таки дождались еще одной сказки от Питера Молиньё, которая расскажет, как это тяжело — быть братом деспота-короля (PC).	85%
17 мая	**The Witcher 2: Assassins of Kings**	Жемчужина (надеемся) польского игростроя — продолжение истории ведьмака Геральта, так полюбившегося отечественным игрокам (PC).	90%
24 мая	**F.E.A.R. 3**	Кого же родит повзрослевшая мертвая девочка? И что стало с героем F.E.A.R. 2? Получить ответы на эти вопросы вы сможете уже совсем скоро (PC, 360, PS3).	60%
27 мая	**Dungeon Siege 3**	Продолжение серии ролевых игр Криса Тейлора, к которому сам Крис Тейлор имеет весьма опосредованное отношение: делает игру Obsidian Entertainment (PC, 360, PS3).	70%
31 мая	**Red Faction: Armageddon**	Марсианский пролетариат продолжает по привычке с чем-то бороться. Технология разрушения всего и вся из Red Faction: Guerilla останется на месте (PC, 360, PS3).	75%
Весна	**Stronghold 3**	Кто бы мог подумать, что популярная некогда замкостроительная стратегия Stronghold все еще живее всех живых (PC)?	70%
7 июня	**inFamous 2**	Человек-батарейка Коул продолжает программу электрификации вымышленных городов США. Теперь, похоже, с голливудским размахом (PS3).	ХИТ
14 июня	**Alice: Madness Returns**	Повзрослевшая Алиса еще раз отправляется в Зазеркалье, чтобы раз и навсегда разделаться с психическими травмами детства (PC, 360, PS3).	75%
Июль	**Torchlight 2**	Пока Blizzard все никак не может доделать свою Diablo 3, Runic Games выпускает уже вторую часть весьма качественного дьябло-клона (PC).	75%
Лето	**Serious Sam 3**	2011-й явно войдет в историю как год возвращения классических безбашенных шутеров. Очередной возвращенец — Серьезный Сэм. Встречайте (PC, 360, PS3).	75%
20 сентября	**Gears of War 3**	Трудно представить, как Epic Games сможет сотворить еще более крутую игру, чем Gears of War 2. Но они это сделают, мы верим (360).	ХИТ
Сентябрь	**Star Wars: The Old Republic**	Гаргантюанская MMORPG, которая завлекает игроков не только известной вселенной и бесконечными рейдами, но и полноценными сюжетными кампаниями для каждого класса (PC).	ХИТ
3 октября	**Batman: Arkham City**	Темный рыцарь продолжает войну с психами на улицах Готэма. Родной город может спать спокойно (PC, 360, PS3)!	ХИТ
7 октября	**The Last Guardian**	Долгожданная игра от Фумито Уеды, создателя легендарных ICO и Shadow of the Colossus. The Last Guardian расскажет историю взаимоотношений маленького мальчика и большого котоптица (PS3).	ХИТ
1 ноября	**Uncharted 3: Drake's Deception**	Лучшая приключенческая (а может, и вообще) игра для PS3 не нуждается в представлении. Готовьтесь к путешествию в Африку (PS3).	ХИТ
Осень	**Forza Motorsport 4**	Главная гоночная игра на Xbox 360 — западный ответ дерзкому самураю Казунори Ямаути и его Gran Turismo 5 (360).	80%
Осень	**Mass Effect 3**	Капитан Шепард завершает свою эпическую битву против космических захватчиков. Поле битвы — Земля (PC, 360, PS3).	90%
2011	**Max Payne 3**	Макса Пейна нарядили в майку-алкашку и превратили в Брюса Уиллиса. Фанаты негодуют, а все остальные гадают, что же из этого получится (PC, 360, PS3).	—
2011	**Might and Magic Heroes 6**	Рокировка слов в названии игры Heroes of Might and Magic — самое большое изменение в шестой части мегапопулярной пошаговой стратегии. И это здорово (PC)!	85%
2011	**Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier**	Ubisoft и Том Клэнси продолжают радовать нас рассказами о доблестных спецназовцах недалекого будущего (PC, PS3, 360, Wii, PSP, DS).	75%

Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
Crysis 2	Из джунглей обычных переносимся в джунгли каменные — Нью-Йорк. И учиняем там погром. И на консолях тоже (PC, 360, PS3)!	85%
Darkspore	Весьма странная смесь Diablo и Spore пока что вызывает больше вопросов, чем дает ответов (PC).	60%
Homefront	Экшен имени Великого руководителя в кратчайшие сроки обучит вас идеям чучхе. Армия превыше всего (PC, 360, PS3)!	70%
MotorStorm Apocalypse	Дикие гонки по разрушенному землетрясением городу. Причем подземные толчки еще и не думают утихать (PS3).	90%
The 3rd Birthday	Продолжение некогда популярной серии ролевых экшенов Parasite Eve. К третьей своей реинкарнации игра превратилась в чистокровный шутер и сменила название (PSP).	70%
Yakuza 4	Четвертая часть своеобразной мафиозной саги о якудза выходит на Западе всего спустя год после японского релиза (PS3).	75%

** Дата выхода любой игры может измениться в любой момент, поэтому за стопроцентную точность данных в этой таблице мы, к сожалению, ручаться не можем.*

*** Рейтинг ожидаемости показывает, насколько большие надежды мы возлагаем на ту или иную игру. Если игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы делать какие-либо прогнозы.*

**** Ушли на «золото» — это игры, которые на момент сдачи номера отправились в печать и с 90-процентной вероятностью будут в продаже к моменту выхода журнала.*

Отечественные локализации

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

Поступили в продажу

ELECTRONIC ARTS

- Bulletstorm
- Crysis 2
- Darkspore
- Dragon Age 2
- Shift 2: Unleashed

1С-СОФТКЛАБ

- LEGO Star Wars 3: The Clone Wars
- MotorStorm: Апокалипсис
- Total War: Shogun 2
- Инопланетное вторжение: Битва за Лос-Анджелес

БУКА

- Mahjong Escape: Ancient China
- Tales of Monkey Island: Глава 2 — Осада Рыбацкого рифа
- Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Retribution

АКЕЛЛА

- Assassin's Creed: Братство крови
- Homefront
- Painkiller: Искупление

НОВЫЙ ДИСК

- Darkness Within 2: Темная родословная
- Gray Matter: Призраки подсознания
- nail'd
- Агата Кристи: Загадка Эндхауса
- Антология Commandos
- Братья Харди: Идеальное преступление
- Инквизитор: Тайна мертвого города
- Командир: Западный фронт
- Мистические хроники 2: Дерево жизни
- Смерть как искусство 3: Карты судьбы
- Сумерки любви

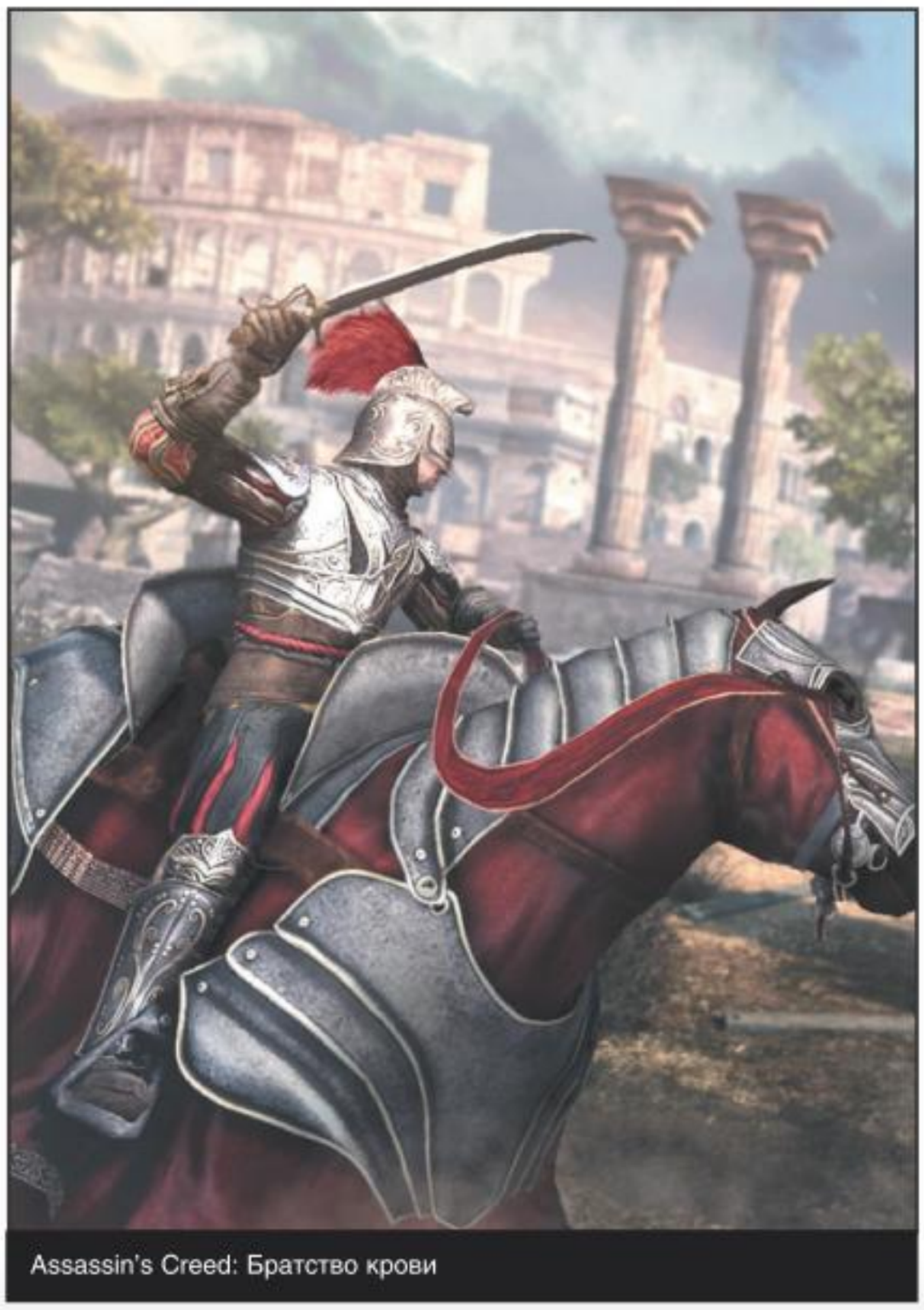
РУССОБИТ-М

- Audition 2

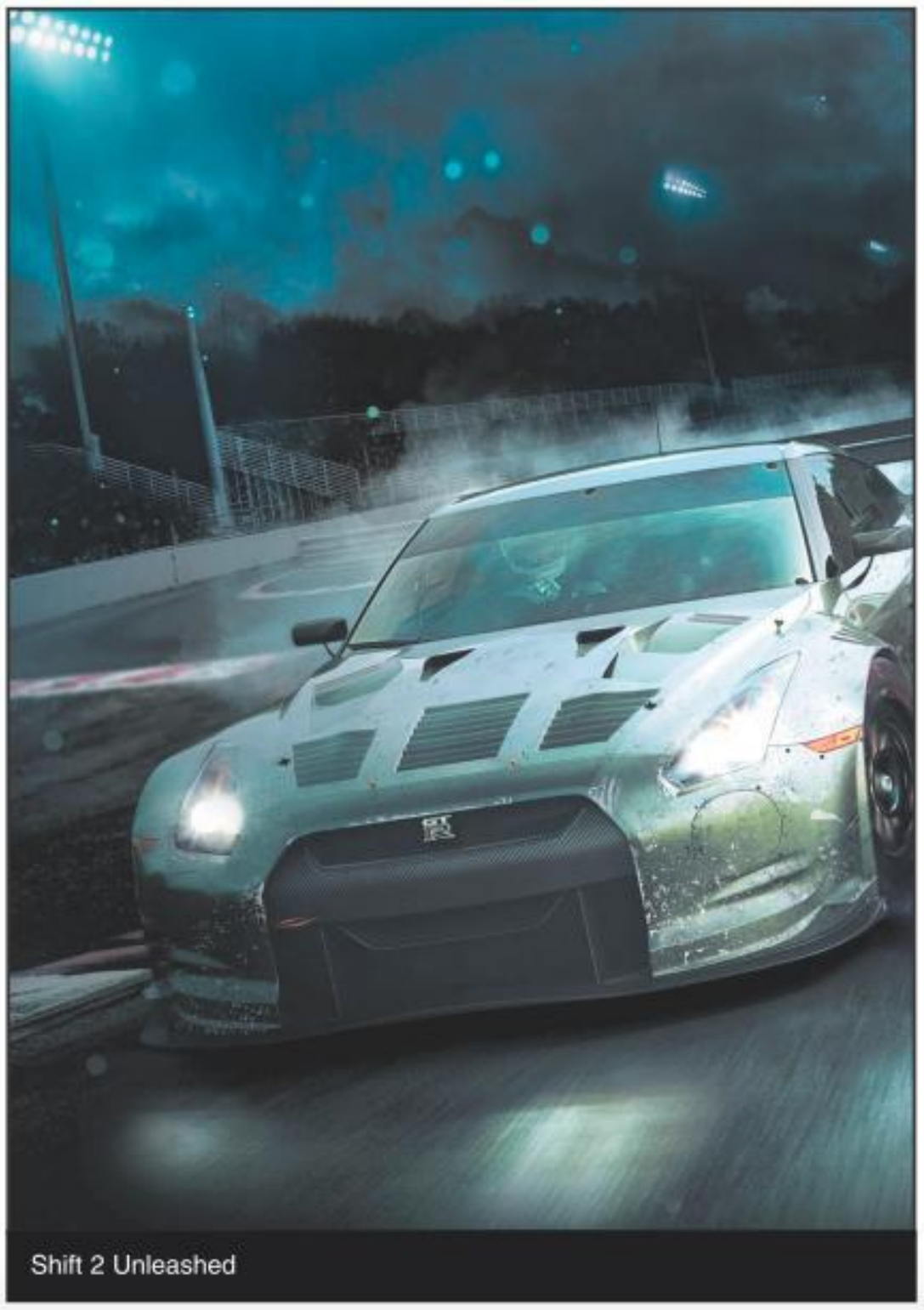
Новые анонсы

БУКА

- Tales of Monkey Island: Глава 3 — Логово Левиафана (весна 2011)
- Tales of Monkey Island: Глава 4 — Суд и казнь Гайбраша Трипвуда (весна 2011)



Assassin's Creed: Братство крови



Shift 2 Unleashed

игромания digital

Любимый журнал

У вас **приличная** подборка,
но, как бы вы *бережно* не относились
к своему сокровищу,
бумага не вечна.

А иногда попросту **лень**
оторваться от монитора
и подойти к *книжной полке*,
чтобы достать
нужную Вам "МАНИЮ".

Или необходимый
вам номер находится
ЗДЕСЬ

Ай-ай-ай, а майского номера за 2007 год
в коллекции не хватает!

никогда не надоест

Сайт «**Игромания.ру**» с гордостью представляет «**Цифровую библиотеку**»: теперь вы можете читать наши журналы *«Игромания»* и *«Игромания Лайт»* прямо с экрана компьютера. Электронные версии журналов будут появляться в продаже одновременно с выходом печатных номеров, их цена станет заметно ниже, а деревья по всему миру скажут вам спасибо.

Совсем скоро в «Цифровой библиотеке» для просмотра и скачивания станет доступна не нуждающаяся в представлении «**Видеомания**», будет запущена система скидок и подписки, а в ближайшие месяцы в нашем каталоге появятся абсолютно все номера «Игромании» *(начиная с раритетных выпусков за 1997 год)*. Так что вы сможете собрать полную коллекцию журналов, которая будет доступна везде, где есть компьютер и интернет.

ИГРОМАНИЯ digital

Читай "Игроманию" онлайн!

Если вы ЗАРЕГИСТРИРОВАНЫ на сайте igromania.ru, то у вас уже есть небольшая библиотека и два *раритетных номера* "Игромании ЛАЙТ".

Вы **сможете читать** любимый журнал в день выхода - *достаточно* иметь под рукой компьютер и **доступ в интернет.**

НЕ рвется, НЕ намокает,
НЕ горит, НЕ мнется,
НЕ теряется,
НЕ зачитывается друзьями.

Сэкономленные деньги **можно потратить на НОВЫЕ ИГРЫ!**

Будь современным!

твоя цифровая библиотека

Жанр
Экшен
Издатель
2K Games
Разработчик
Digital Extremes
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
2011 год

«Игромания» кружит головы и пожирает сердца в продолжении одного из самых мрачных шутеров современности

Неученье — Тьма

ЧТО? The Darkness 2, игра про неунывающего итальянского мафиози и его лучших друзей — две зубастых пасти.

ГДЕ? Лас-Вегас, отель Hard Rock Hotel.

Георгий Курган

Один из слоганов к фильму «Черная дыра» звучал так: «Не бойся темноты, бойся того, что скрывается в ней». Эта фраза идеально подходит для комикса **The Darkness**: там в темноте скрываются не плотоядные летучие мыши, и даже не Вин Дизель в очках сварщика, а клыкастые пасти с недобро горящими глазами, горбатые импы, акулы, гориллы и большие злые крокодилы — согласно мифологии комикса, из Тьмы можно создать все что угодно.

У «Хроник Риддика» и The Darkness есть еще одна общая черта — лучшие на сегодняшний день игры по этим вселенным сделала шведская компания **Starbreeze Studios**, и обе они вполне соответствовали атмосфере первоисточника — мрачные, жуткие, жестокие произведения. Среди создателей The Darkness, например, писатель Гарт Эннис, автор комикса The Boys, в котором супергерои предстают вырожденцами, тунеядцами и половыми извращенцами: трудно ожидать от такого человека оптимистической истории с лавсториями и хеппи-эндами. Поэтому возлюбленную главного героя убивают прямо у него на глазах (по крайней мере, в игре), а сам он, глядя затравленным взглядом в зеркало, пускает себе пулю в висок. «Вот так я умер в первый раз», — задумчиво вспоминает Джеки Эстакадо.

Темнота — друг молодежи

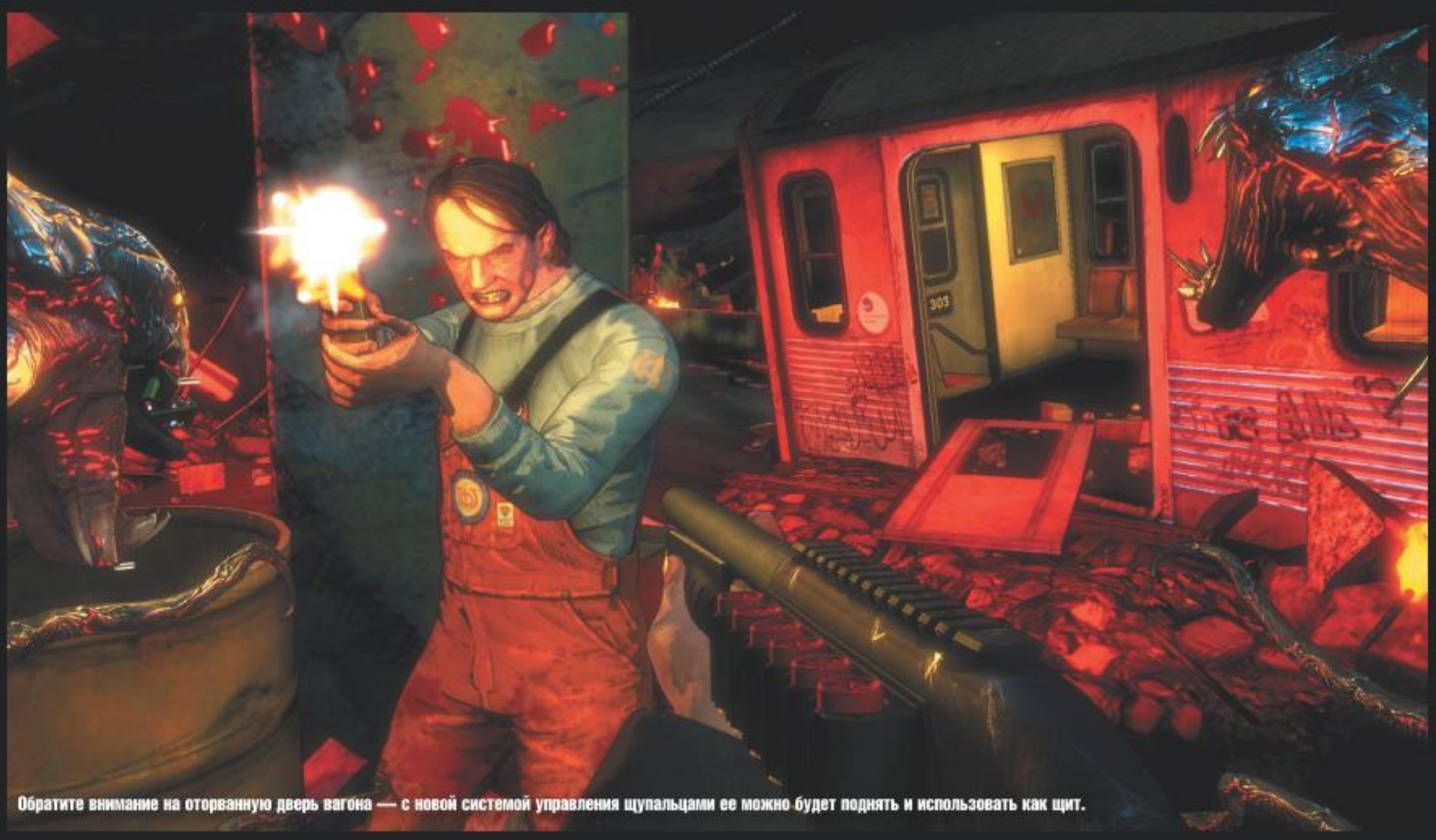
Сиквел делают совсем другие люди. **Digital Extremes**, хоть и считаются вечными подмастерьями **Epic Games**, за последние годы успели поучаствовать в разработке обеих частей **BioShock** и выпустить средний, но отнюдь не безыдейный экшен **Dark Sector** — словом, набрались опыта и теперь вполне готовы к большому самостоятельному проекту, хотя бы уровня **The Darkness 2**.

Первая часть не то чтобы сорвала джекпот, но зато она была и остается одной из редких игр от первого лица, главный герой которой — не вооруженный винтовкой служитель культа Рэмбо. То есть винтовку-то, конечно, найти было можно, но основным оружием и главным союзником (также — лютым врагом) является Тьма, зловещая сущность с хриплым голосом Майка Пэттона.

До своего совершеннолетия Джеки Эстакадо был нормальным беспризорником: детдомовское прошлое, усыновление подозрительным «дядюшкой» Полли (дядюшка работает крупным мафиози и больше всего на свете любит две вещи: орать и карать), потеря невинности во время допроса в полиции, короткая и насыщенная преступная карьера... Накануне двадцать первого дня рождения с Джеки случаются две неприятности: во-первых, Полли решает от него избавиться, а, во-вторых, в нем пробуждается Тьма.

Тьма живет у героя в голове, регулярно напоминает о том, что нужно убивать и калечить. Джеки поначалу не возражает: кандидатов на отрыв башки в его списке хватает, а Тьма дает массу возможностей — вроде тех самых зубастых пастей. С ними можно прокрасться в любую щель, открыть запертую дверь и вырвать сердце задремавшему итало-американцу с пистолетом. Со временем Тьма учится ворочать тяжелыми предметами, заменять

Миньоны в сиквеле тоже вернутся, но теперь в нашем распоряжении будет всего один вид приспешников.



Обратите внимание на оторванную дверь вагона — с новой системой управления щупальцами ее можно будет поднять и использовать как щит.

Комментируя этот скриншот, хочется вообразить себя мистером Секондом из «Человека с бульвара Капуцинов» и громко крикнуть: «Откручивает голову!»

огнестрельное оружие и призывать все более профессиональных миньонов — тварей, очень похожих на гоблинов из **Overlord**. Они выполняют примерно те же функции, но появляются поодиночке и очень боятся света — как, собственно, и Джеки.

Одна из ключевых особенностей шутерной механики состояла в том, что на свету Тьма быстро слабела, а в полумраке, наоборот, фантастически быстро восстанавливалась. Поэтому приходилось регулярно бить лампы, гасить свечи, ломать трансформаторы, а иногда — со свистом убегать с поля боя, чтобы буквально отсидеться в темном уголке.

Тьма канадская

Вся базовая механика с небольшими изменениями переедет и во вторую часть. Действие все так же происходит в Нью-Йорке (в то время как в комиксах Джеки успел натворить бог знает чего: например, однажды захватил тропическую страну и стал наркобароном), а Эстакадо — уже не вышибала на подхвате, а глава собственной мафиозной семьи. Но с крупными мафиози, как мы помним со времен «Крестного отца», вечно случаются какие-то курьезы, поэтому однажды Джеки проснулся от того, что кто-то вздумал распять его на деревянном кресте. Пока наемники вколачивали в ладони героя гвозди, шрамированный инвалид по прозвищу Калека объяснил Эстакадо, что хочет забрать у него Тьму, потому что она бережет своего носителя, лечит его раны и воскрешает в случае смерти. Изуродованному Калеке все эти бонусы очень пригодились бы.

Но тут, конечно, начинается мракобесие. Похититель не учел, что текущий хозяин Тьмы — Джеки; и Тьма приходит на помощь. В мучителей впиваются два зубастых красноглазых щупальца. Отрывают им головы, руки и прочие интересные части тела. Причем на этот раз, на радость латентным психопатам, процесс интерактивен. Раньше пасти-щупальца взаимодействовали с окружением только так, как это было задумано геймдизайнерами. Теперь им на помощь приходят современные технологии по обсчету физики: удобно подхватив жертву левым стиком, мы зажимаем правый триггер и правым же стиком нарезаем тушку удобным для нас способом. По горизонтали, по вертикали, по диагонали — как предпочитаете? Крупными ломтиками или мелкими?

Вот щупальца обвивают врага и буравят ему грудь насквозь («Этот прием у нас называется «Анаконда», — кровожадно комментируют разработчики), вот — разрывают надвое («Косточка желаний», — декламирует название геймдизайнер). Вот Джеки с корнем вырывает счетчик для парковки (тоже не руками, разумеется) и пришпиливает с его помощью очередного наемника к стенке. Различных способов расправы над гнусной человеческой биомассой в The Darkness 2 немногим меньше, чем в **Bulletstorm**, только в отличие от игры **People Can Fly** все зверства мы совершаем «вручную», словно разделываем курицу. И это на самом деле очень правильное решение: в первой части в боях приходилось в основном стрелять — было не очень понятно, зачем герою вообще прибегать к помощи пуль, когда в его груди бьется черное, как ночь, сердце внеземного зла. Теперь уж точно ясно — незачем.

■■■

При этом The Darkness 2 еще и очень выгодно смотрится: при слове cel-shading любой журналист подозрительно сощуривает глаза (уже не раз посредственные разработчики скрывали за этим дешевым приемом свою творческую импотенцию), но этой игре такая стилистика очень идет. Четкие черные линии, тяжелый контраст между яркими красками и давящей чернотой вокруг — работая с авторами BioShock, Digital Extremes развили в себе чувство вкуса, и это делает им честь.

Вот это, пожалуй, все, что известно о The Darkness 2 на сегодня. Но больше вводной информации нам, строго говоря, и не нужно: уже одна новость о том, что кто-то готов переложить механику чудесной игры Starbreeze на современные технологии, вселяет большие надежды. И если бы игровая индустрия была страной, то не сомневайтесь — благодаря в том числе The Darkness 2 президент объявил бы 2011 год «годом нестандартного шутера». ■

Тьма нью-йоркская

Продолжая начатый в прошлом номере гид по городам Америки, редакция «Игромании» представляет путеводитель по некоторым знаковым, но не общеизвестным достопримечательностям «Большого яблока».

I ♥ NY

«Середина сентября — лучшее время для посещения Маленькой Италии из-за самого потрясающего ежегодного представления квартала: десятидневного празднества в честь святого Януария. Во время праздника… по улицам проносят дары и мощи этого святого. Для развлечения гостей приготовлены игры и аттракционы всевозможных видов, а также представления уличных музыкантов и танцоров с участием публики». (nycgo.com)

«Если вам далеко идти пешком, второй по быстроте способ перемещения — общественный транспорт… Это недорогой, экологичный и прекрасный способ увидеть Нью-Йорк — не говоря уже о том, что он работает круглосуточно… Наиболее простой и быстрый способ перемещения между пятью районами — подземка. Поездка в ней — или «на поезде», как здесь говорят, — лучший способ почувствовать себя местным». (nycgo.com)

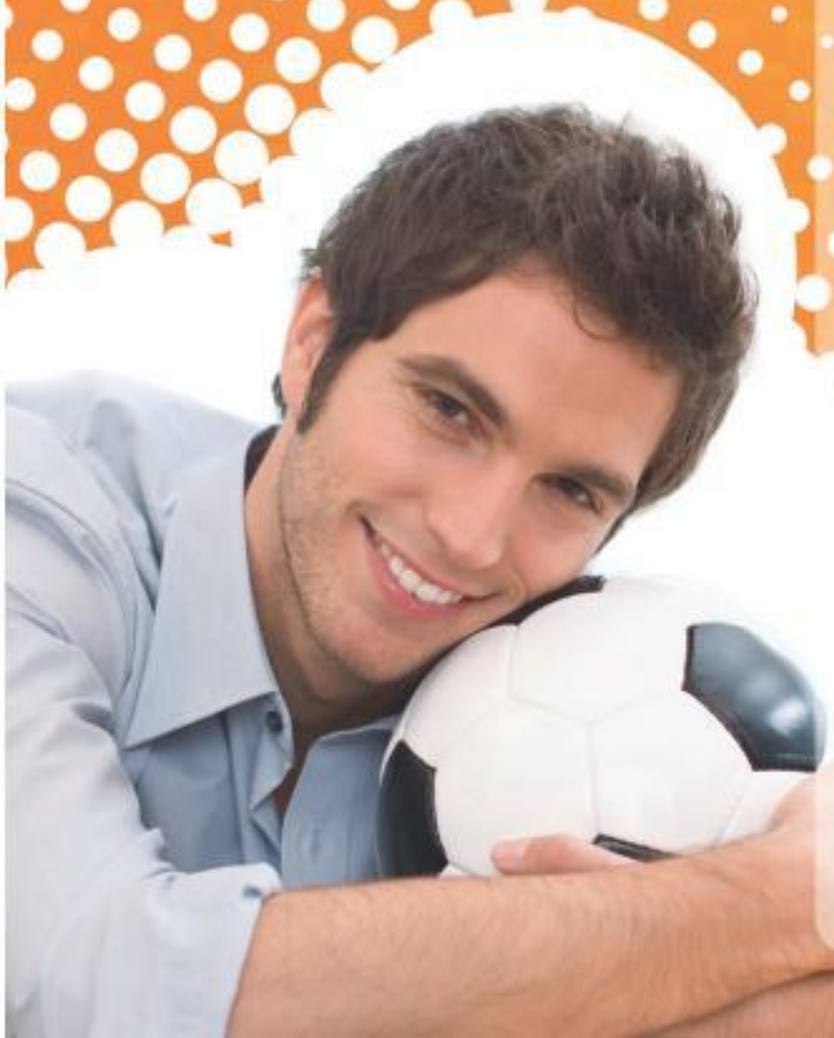
Когда соберетесь в Нью-Йорк, постарайтесь, чтобы ваш отпуск совпал с ресторанной неделей, которая проходит в городе дважды в год: зимой (январь/февраль) и летом (июнь/июль). Во время этого события все рестораны подают обеды по фиксированным и вполне доступным ценам. Например, минувшей зимой пообедать в лучших ресторанах Нью-Йорка стоило $24,07 за обед из трех блюд (ежедневно, кроме суббот) и $35 за ужин (напитки, налоги и чаевые в сумму не входят).

Windows®. Жизнь без преград.
Lenovo рекомендует ОС Windows 7.

lenovo

Y560

НЕ МЕЧТАЙ. ДЕЙСТВУЙ!



Давно хотел сделать фильм про любимую футбольную команду и показать друзьям? Больше никаких отговорок: с Lenovo Y560 ты можешь все!

Ноутбук Lenovo Y560 позволит воплотить в жизнь то, о чем ты мечтал. Процессор Intel® Core™ i7 – это мощность, достаточная для самых невероятных задач. Ты будешь поражен фантастически высокой скоростью загрузки этого компьютера, которая стала возможной благодаря фирменной системе Lenovo Rapid Drive. Поделись своим творчеством с друзьями: главное достоинство этого ноутбука – новейшие мультимедийные технологии.

Широкоформатный HD-дисплей подарит наслаждение от просмотра фильмов, а высококачественные колонки JBL с функцией Dolby® Home Theatre™ придадут любимым песням новое звучание. С ноутбуком Lenovo Y560 у тебя будет мгновенный доступ к видео и музыке, а функция OneKey Theatre 2.0 подберет идеальные настройки для мультимедиа нажатием одной кнопки.

intel CORE i7 inside™

Быстрее.
Умнее.

Впечатляет? Действуй!

Ноутбук Lenovo Y560 на базе процессора Intel® Core™ i7

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран.
реклама

Жанр
Ролевая игра
Издатель
1С-СофтКлаб
Разработчик
CD Projekt RED
Платформа
PC
Дата выхода
17 мая 2011

ЧТО?
«Ведьмак 2», один из немногих вопросов, в позиции по которому солидарна как польская, так и российская сторона

ГДЕ?
Польша, Варшава, офис CD Projekt

Георгий Курган

ВЕДЬМАК 2
УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ

...младший вовсе был ведьмак

«Игромания» на протяжении полутора часов эксгумирует трупы и преследует суккуба в первом играбельном демо The Witcher 2: Assassins of Kings

«Многие игроки сегодня жалуются на слишком высокую продолжительность игр. Сколько нужно будет времени, чтобы пройти второго «Ведьмака?» — интересуется коллега. Томаш Гоп, продюсер, пожимает плечами: «Ну, а другие возмущаются четырехчасовой кампанией в **Medal of Honor**. Не знаю, возможна ли золотая середина. Да нам это и не интересно — нам хочется делать длинные, классические, полновесные RPG, и мы делаем как раз такую». Как выяснилось, на прохождение «**Ведьмака 2**» потребуется от тридцати до пятидесяти часов.

Страна ведьмаков

Приехать в Варшаву и посетить **CD Projekt RED** — все равно что вернуться в прошлое. Тут и там в польской столице попадаются советского вида здания (которые в Москве принято заменять бизнес-центрами) — приходится напоминать себе, что находишься в Европе. В офисе разработчиков во время серии вопросов и ответов лохматые мужчины в футболках вежливо интересуются, будут ли в новом «Ведьмаке» голые девки, а сама игра встречает инвентарем с дюжиной вкладок, пудовой систе-

В жанре «патетический замок на фоне неба» CD Projekt как минимум сравнялись с Dragon Age.

В тавернах теперь можно не только сыграть в покерные кости, но и посостязаться в армрестлинге или набить кому-нибудь морду — за деньги, разумеется.

Чтобы «открыть» врага со щитом, нужно сначала, словно в каком-нибудь Assassin's Creed, блокировать его удар.

мой прокачки и квестовым журналом объемом с «Войну и мир». В общем, первое время трудно понять, куда попал: то ли в начало двухтысячных, то ли в конец девяностых, то ли в семидесятые (помните о зданиях советской постройки).

Морок, к счастью, быстро рассеивается. Мало того, через полчаса The Witcher 2: Assassins of Kings начинает напоминать очень удачный гибрид **Fable** и **Dragon Age**, в котором кто-то неравнодушный прикрутил к жанру обратно все то, что открутил Молиньё. Проще говоря, речь идет о предельно нелинейной ролевой игре с изящной боевой системой, режиссурой диалогов, неоднозначным моральным выбором и, безусловно, голыми девками.

Остановимся на этих моментах подробнее. В офисе CD Projekt мы провели несколько часов за жизнеспособной демоверсией, в которой Геральт расследовал дело о массовых исчезновениях и убийствах людей в некоем шахтерском поселении, построенном и преимущественно населенном гномами. Примечательно, что все убитые были молодыми мужчинами эльфийской или человеческой расы. Короткий опрос селян очень быстро приводит ведьмака к необходимости отправиться в склеп, чтобы лично совершить эксгумацию и вскрытие.

По дороге ему, естественно, встречаются злые рыцари — и тут наконец-то показывается растиражированная боевая система. Геральт ведет себя как герой среднего, но вполне компетентного слэшера. Блокирует атаки, перекатывается, динамически переключается между целями (при этом не обязательно разворачивается всем телом, а, например, делает выпад мечом назад), хлещет всех по щекам огнем и молниями. При этом переключаться между мечами и Знаками во время боя можно через боевое меню, при активации которого время замедляется, но не останавливается — чтобы не дать игроку возможности выбиться из ритма боя.

На ведьмака не нужен нож

Два вида ударов, блок, перекаты, атаки в четырех направлениях — если вы считаете, что этого мало, то спешим обрадовать: в CD Projekt тоже так считают, поэтому в процессе прокачки будут открываться новые приемы. Например, одним из первых умений в ветке владения мечом будет контратака, а на поздних уровнях появится возможность добить единым пинком сразу нескольких противников. То же правило относится к Знакам: щит, например, после прокачки не просто бережет от урона, но и отбрасывает противников.

Избавившись, как в свое время **Mass Effect**, от тяжкого наследия жанра, ролевая игра «Ведьмак 2» не стала менее ролевой: на эффективность оружия по-прежнему влияет масса параметров и свойств различных вещей, эффекты от которых аккуратно отображаются в окне статистики в углу экрана — на случай, если особенно нервные поклонники RPG не поверят, что урон рассчитывается по-честному.

Тем временем, добравшись до катакомб, Геральт без особой рефлексии срывает погребальный саван со свежего трупа и обследует раны. И вот здесь нелинейный сюжет проявит себя сразу несколько раз. Во-первых, осматривая труп, ведьмак заметит, что в одной из многочисленных ран застряло нечто металлическое, — однако вынуть находку будет возможно, только если вы заранее купили хирургический набор. Во-вторых, если вы перед визитом в катакомбы отправитесь на место последнего преступления, Геральт почувствует в воздухе запах серы — верный след суккуба, догадку подтвердят характерного вида порезы. Встреча с демоницей состоится в любом случае, но если вы изъяли из раны стальной осколок, то история может повернуться совсем иначе и виновниками убийств окажутся отнюдь не потусторонние силы.

Сколько всего будет вариантов разрешения этого мутного дела — не сообщается, но точно больше двух. И ведь это еще так, побочный квест. Когда мы спросили разработчиков, насколько далеко они собираются зайти в смысле нелинейности, ответ был

Пока что NPC отрываются от своих любимых занятий — бесцельной ходьбы, сна и ступора, — только если в городе решат кого-нибудь повесить.

Заставь ведьмака богу молиться

В славянской мифологии считается, что ведьмак может как помогать людям и защищать их от злодейства ведьм, так и вредить им наравне с прочей нечистью. Если с вами или вашей деревней произошло такое несчастье — воспользуйтесь предложенными ниже советами по изобличению и защите от ведьмаков (источник информации — сайт pagan.ru).

■ Если закопать под церковным порогом косточки ягненка, то ведьмак не сможет выйти из церкви. Тем же способом можно вычислить ведьму.

■ У прирожденного ведьмака не может быть усов, бороды, волос на теле, зато есть небольшой хвостик с четырьмя волосками.

■ Чтобы приманить ведьмака в дом, можно бросить в кипящую воду конскую подкову и камень: тогда ведьмак будет мучиться и придет, чтобы вылечить испорченную им корову.

■ Ведьмак не теряет силы и после смерти: в загробном мире он борется с мертвецами, не пропуская их в село, и всегда побеждает.

■ Однако после смерти ведьмак может стать упырем, и тогда нужно проткнуть ему сердце осиновым колом и сжечь на костре. При этом поползут в разные стороны черные жабы, гадюки и черви, и надобно следить, чтобы ни одна из них не сбежала, ибо с нею упырь может ускользнуть.

■ Чтобы предупредить зловещую метаморфозу, нужно провести ритуал посложнее: перед погребением ведьмаку отрубают голову, кладут лицом вниз, забивают ему в рот кол, кладут в гроб кусок осины, гвозди, бумагу, стружку, у могилы трижды рассыпают мак.

следующий: «Скажем так, при соблюдении определенных условий очень может случиться так, что к концу игры с игровой карты исчезнут кое-какие страны».

Сам ведьмак!

Говоря о других шагах навстречу современности — вы, должно быть, уже слышали о новой системе диалогов, также частично позаимствованной у **BioWare**. Действительно, персонажи теперь жестикулируют и играют мускулатурой на лице. Однако получается это у них, прямо скажем, не очень: цельнодеревянная мимика, о которой мы писали еще прошлой осенью, осталась на месте, а жестикуляция в основном сводится к тому, что Геральт делает неопределенные движения кистевым суставом и почесывает задницу. Это особенно обидно, учитывая, что диалоги вообще звучат очень даже бодро и почти избавились от столбнячной серьезности, от которой в восточноевропейских RPG уже сводит зубы: ведьмак общается с окружающими подчеркнуто язвительно, не стесняется включать сарказм в каждой второй фразе и не спешит вывалить на собеседника все подробности о своей нелегкой доле и важной миссии. Впрочем, иногда все-таки срывается. Так, встретив после долгой разлуки гнома Золтана, Геральт вместо того, чтобы обменяться последними новостями из личной жизни, уже на третьей реплике делает сложное лицо и начинает говорить что-то о том, как он «сражается за чуждое ему дело».

Вообще, стоит легонько пошевелить «Ведьмака 2» палкой, как у него тут же обнаруживается еще много родовых болезней. Гномы-рабочие бесцельно слоняются по городу; немногие из них, кто изображает деловитую жизнедеятельность (например, торговцы), выполняют одни и те же рутинные действия, а после заката скучным образом заваливаются спать. В современных играх BioWare, конечно, бывает и похуже (см. наш краткий гид по ролевым штампам в разделе рецензий), но все равно — странно и обидно наблюдать за таким скучным бытом селян, учитывая, что куда более сложную симуляцию жизни уже делали в играх десять лет назад (да, мы снова про первую **Gothic**).

Ну и так далее — у второстепенных NPC повторяются реплики, да и сам Геральт, вскрывая подряд десять могил, произносит одну и ту же фразу (лучше бы он, право слово, молчал). Разумеется, тестеры все еще отлавливают баги, а разработчики дорабатывают скрипты, но вряд ли за оставшиеся до релиза два месяца игровой мир станет хоть сколько-нибудь достовернее, чем он есть сейчас.

■■■

Но стоит вспомнить, какой путь прошел «Ведьмак» со времен первой части, — и упрекать его за эксплуатацию жанровых штампов уже совсем не хочется. Несмотря на все характерные отметины, это все еще одна из самых нестандартных игр в жанре фэнтези: эльфы-сепаратисты, непристойные сцены, кровь, гной и неоднозначный моральный выбор были здесь еще в 2007-м. Но тогда это была довольно камерная RPG, в которой многие условности диктовали ограничения чужого движка. Теперь ситуация получается прямо противоположная: **Dragon Age 2** ужимается до одной городской агломерации и никак не может освободиться от собственных костылей, а The Witcher 2 разносит действие по нескольким государствам и представляет нетрадиционную, почти экшеновую боевую систему, которая смотрится в игре как влитая.

Учитывая все это, «Ведьмака» уже нельзя считать региональной RPG для энтузиастов. Это проект мирового класса, и если вся остальная игра будет как минимум не хуже, чем те полтора часа, что мы увидели, то у BioWare и **Bethesda** в жанре «ролевая игра с эльфами и гномами» появится самый серьезный конкурент за очень много лет. Честно говоря, давно пора. ■

Про массовые битвы в масштабах армий разработчики говорят крайне неохотно, зато с удовольствием на них намекают и показывают на скриншотах.

Спеша успокоить консервативно настроенных граждан, авторы заверяют, что можно не волноваться: гриндинговые побочные квесты по геноциду белок никуда не денутся.

Razer™

Imperator™

ergonomic laser gaming mouse

контроль. комфорт.

кастомизация.

• Игровая мышь с эргономичной формой для правшей

• 5600 dpi лазерный сенсор Razer Precision™ 3.5G • Регулируемое положение боковых кнопок

Спрашивайте в магазинах:

М.видео www.mvideo.ru

MediaMarkt www.mediamarkt.ru

ЭЛЬДОРАДО www.eldorado.ru

powered by 3.5G Laser Sensor 5600 dpi

for gamers. by gamers.™

ru.razerzone.com

реклама

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек, Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

ПЕРВЫЙ **ВЗГЛЯД**

В РАЗРАБОТКЕ

В ЦЕНТРЕ **ВНИМАНИЯ**

ВЕРДИКТ

Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц «Первого взгляда»

Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выхода которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются «В центре внимания».

Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ
Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА
Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА
В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?
Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)
Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (ПЛОХО)
Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)
Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)
То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы). Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)
Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)
Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)
Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)
Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
Рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.

Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

SPEEDLINK®

MEDUSA NX

5.1 ИГРОВАЯ ГАРНИТУРА

SPEEDLINK®

НАСТОЯЩИЙ 5.1
МНОГОКАНАЛЬНЫЙ ЗВУК

SL-8793-SBK

360° объемное звучание — звук в игре становится реальным

Четыре динамика в каждой чашке наушников воспроизводят реальный 5.1 многоканальный объемный звук. Благодаря точным настройкам баса, передних, задних и центральных каналов, можно определять с невероятной точностью направление звуков, доносящихся с разных сторон.

Серия наушников Medusa полностью обновлена

В наушники, предназначенные для требовательных геймеров, внесено множество улучшений. Наряду с инновационным дизайном и высоким качеством материалов, гарнитура предлагает высочайший уровень комфорта.

5.1 звук или Стерео звук — на ваш выбор

Medusa NX оснащена богатыми возможностями по подключению: гарнитуру можно подключить как к 5.1 DVD-плеерам, так и к стерео CD-плеерам — все адаптеры включены в комплект.

Общение на новом уровне

Гибкий микрофон с системой шумоподавления обеспечит прекрасную передачу вашего голоса, эффективно блокируя фоновые шумы. Наряду с высоким качеством звука, это делает гарнитуру отличным выбором для pro-геймеров.

Эксклюзивный дистрибьютор в России —
компания Графитек, Москва
Тел.: (495) 785-28-51
www.grafitec.ru

www.speedlink.ru

реклама

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Стратегия
Экшен

Издатель
Blueside

Разработчик
Blueside

Мультиплеер
Интернет

Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Сайт игры
www.kufii.com

Дата выхода
2011 год

Разработчики объясняют, что такое God of Total War

KINGDOM UNDER FIRE II

Илья Янович

По одной из версий, Джордж Лукас начал рассказывать историю далекой-далекой галактики с четвертого эпизода, потому что предельно четко представлял себе всю сагу и понимал, что технологий конца 70-х не хватит для того, чтобы создать спецэффекты нужного качества. Как итог, в последних трех фильмах экран ломится от несметных армий дроидов и клонов, достоверно демонстрируя разгар республиканских войн, — надо было только «немного» подождать.

В игровой индустрии тоже есть свои «Звездные войны», время которых все никак не придет, — экшены пополам со стратегией. Понятно, что это здорово. Понятно, что теоретически это возможно. Но когда речь идет даже о самых успешных попытках (см. **Sacrifice**, например), приходится добавлять какие-то оговорки: или экшен поверхностный, или стратегия пришита белыми нитками. Собственно, предыдущие части **Kingdom Under Fire** страдали именно этим.

Поэтому главное достоинство **Kingdom Under Fire 2** — не невероятные масштабы или неземной красоты графика. Просто это игра без компромиссов. Здесь все круто. Технологии наконец-то созрели.

Вырвать и раздавить

Стратегия и экшен в Kingdom Under Fire 2 скрещены именно так, как и представляется любому из нас, то есть самым очевидным образом: есть герой, геймплей за которого напоминает слэшер, и есть армия, которой вы управляете, как в любой нормальной RTS. Переключаться можно с любой момент. При этом KUF 2 — иг-

Этот скриншот точно передает всю суть KUF 2: красавцы-герои, огромные монстры, магия, безобразно гигантские армии и осады крепостей.

Крови в игре по-прежнему не замечено. Но мы еще надеемся.

Хочется думать, что дамы и господа решают, кого бы еще заколоть, а не пафосно обсуждают судьбы мира.

Мы (вместе с персонажами в кадре) и знать не хотим, что это за чудище на заднем плане.

ра с, кхм, определенным колоритом: тут есть летучие змеи, воздушные корабли, помесь орка и тролля, цеппелины, темные мамонты, полуголые эльфийки и вообще всякое такое, что даже в **Devil May Cry** не увидишь. Подробно о том, как организована механика KUF 2, мы рассказывали аж в сентябрьском номере «Игромании» за 2009 год, и с тех пор основные положения не изменились. У героя есть холодное и огнестрельное оружие плюс магия. У армии — легендарные существа и осадные орудия. Карты большие, битвы большие, замки большие. Драконы большие. ВСЕ БОЛЬШОЕ!

На словах (и картинках) все это нам виделось по меньшей мере гениальной игрой. Поэтому мы так разволновались, что решили поинтересоваться у авторов, как там идут дела. В первую очередь, конечно, спросили, как игра пережила появление **Bayonetta**, **God of War 3** и еще нескольких слэшеров, чей релиз пришелся как раз на последние полтора года.

«Конечно, за последнее время вышло много отличных слэшеров, и мы ото всех взяли понемногу того, что нам понравилось. God of War 3 в числе тех игр, которые оказали влияние на KUF 2. Но надо понимать, что за основу мы берем наработки предыдущих игр серии, потому что их механика приспособлена для сражений с гигантскими армиями. Когда мы работали над боевой системой сиквела, мы думали в первую очередь над тем, как развить механику игр-предшественниц», — поясняют авторы. Сложность моделирования битв в KUF 2 еще и в том, что слэшер тут может начаться где-нибудь на середине масштабного столкновения двух армий, а значит, предугадать, что вообще происходит вокруг, нельзя.

Если что, те части Kingdom Under Fire, что выходили на Xbox, боевой системой походили на нечто среднее между **Dynasty Warriors** (врагов много, одним ударом можно отправить в полет дюжину) и тем же Devil May Cry (то есть система приемов все-таки достаточно глубокая). В KUF 2 все то же самое, только с хорошей физикой, ну и плюс закономерная эволюция: больше ударов, больше комбо, больше оружия и магии. Заклинания KUF 2 отличаются от магии любого другого слэшера в первую очередь тем, что могут помочь не только вам, но и вашим войскам. Самый простой пример — можно драться и одновременно лечить всех вокруг.

Король говорит

Но как работают отдельные элементы Kingdom Under Fire 2, было более-менее понятно и полтора года назад. Главный вопрос состоит в том, как собрать все это в цельную игру, где все составляющие плотно подогнаны друг к другу и действительно работают. Сюжетную кампанию (а во вселенной KUF много лет творится сложная азиатская драма) надо сделать таким образом, чтобы, с одной стороны, все происходило по заданному сценарию, а с другой — чтобы игрок мог спокойно пользоваться достижениями слэшера и стратегии, причем в тех пропорциях, в каких хочет он сам, а не геймдизайнеры. Про ММО-режим тут лучше бы не заикаться, но он тоже предусмотрен! Планов, в общем, море.

Окончательные решения по всем этим вопросам следующие. Сюжетная кампания появится и на PC, и на консолях, но в компьютерной версии ставка все равно делается на онлайн. Закрытый бета-тест на PC начнется совсем скоро (возможно, к тому моменту, как вы будете читать эти строки), открытый запланирован на лето. Авторы довольны политикой **Sony** в отношении онлайновых игр, поэтому PS3-версии выйдет осенью (полностью укомплектованная), но недовольны политикой **Microsoft**, которая в последнее время онлайн не слишком поощряет. Так что версия для Xbox 360 все еще в разработке, но как там реализовать ММО-функционал, пока неясно. Вероятно, эта версия будет строго сингловая, но тут как раз никто не обидится: фанаты Xbox — единственные, кто в курсе всех сюжетных хитросплетений саги, поэтому им в первую очередь важна история.

Изменились некоторые планы разработчиков по поводу сюжета. Заявленные персонажи, конечно, никуда не денутся (в том числе Глен и красавица Изабелла, о которых мы подробно рассказывали в предыдущей статье). Среди героев также замечены Ренье, Кендал, Морон, Оливия, Альфонсо и Кентон, если вам это о чем-то говорит. Но поиграть за них, как планировалось ранее, не разрешат: своего персонажа вы создаете в специальном редакторе, выбрав внешность и класс.

Онлайн в KUF 2 будет работать по правилам обычной MMORPG. Тысячи игроков, города, гильдии, торговля, PvE. Покинув город, вы попадете на глобальную карту, по которой сможете перемещаться пешком или на летающем корабле. Но все это — с поправкой на RTS-часть: чтобы перейти в режим менеджмента войск, нужно поговорить с капитаном в городе. Точно так же это работает и в одиночной игре.

■■■

Извините, но под конец мы не можем не вставить уже традиционную для KUF 2 оговорку про графику. Скриншоты и ролики настолько красивые, что мы прямо спросили у авторов, не будет ли у них такой же истории, что произошла в свое время с **Killzone 2**, когда сказочно красивая игра за пару месяцев до выхода начала вдруг выглядеть не так уж и сказочно, а разомлевшие игроки моментально спустились с небес на землю. Короткий ответ — ничего такого не будет, движок действительно ого-го какой.

Так что помните об этом, пожалуйста, отмечая дату в календаре: с Kingdom Under Fire 2 мы вряд ли увидимся вплоть до нашей рецензии. Потому что то, что в 2009 году выглядело как набор идей какого-то сумасшедшего геймдизайнера, сегодня наконец обрело плоть и форму. Игра, в которой слэшер и стратегия уживаются безо всяких журналистских оговорок и гипербол, — без пяти минут реальность. ■

Будем ждать?

Представьте ваш любимый слэшер, скрестите его с вашей любимой стратегией, пририсуйте драконов, мамонтов, увеличьте мечи в два раза, разыграйте всем этим азиатскую драму — тогда получится Kingdom Under Fire 2.

Процент готовности: 70%

RS@IGROMANIA.RU

Артур и его коммандос. Интервью с разработчиками игры

У многих слово «Венгрия» до недавних пор вызывало лишь две ассоциации: с автобусами «Икарус» и строчкой питерского поэта «Вешайте лапшу мне на уши, вешайте, но лучшее порно — в Будапеште». Да еще эрудированные поклонники футбола должны помнить Ференца Пушкаша и счет 6:0, с которым сборная СССР разгромила венгров на чемпионате мира 86-го. Но мы, игроки, хоть разбуди нас посреди ночи и крикни в лицо «Венгрия!», даже во сне ответим: «**King Arthur: The Role-playing War-game**».

Эта игра, вышедшая в 2009 году, стала локальной сенсацией: венгры из **Neocore Games** предложили уникальную смесь стратегии и ролевой игры, где экономика на глобальной карте и тактические сражения непосредственно на поле битвы сочетались со сказочным сюжетом, текстовыми квестами, подробной ролевой системой, магией и эльфами восьмисотого уровня. И когда состоялся неизбежный анонс сиквела, мы тут же связались с авторами и получили первые подробности о **King Arthur 2**.

Она превратила меня в тритона

На этот параграф советуем обратить особое внимание. Пафос фэнтезийных конфликтов всегда зашкаливает, но в King Arthur 2 героям пришлось что-то совсем уж туго. Итак, легендарный король Артур победил удельных лордов и мифические племена сидов, закрыл портал, через который в его земли проникали армии призраков, и объединил под своей властью Британию. С помощью энергии Святого Грааля Артур из Камелота поддерживал мир и процветание в стране.

Но, как это обычно бывает, идиллия продолжалась недолго. Давняя оппонентка Артура и его единоутробная сестра, королева Моргауза, решила завоевать Британию. Для этого она нашла способ выпустить из пустоты племена древних чудовищ — фомо-

В King Arthur 2, в отличие от первой части, будет сразу доступна дипломатия: мы сможем вести переговоры с другими королями и выстраивать отношения с различными группировками.

Новый движок Coretech 2, на котором делается сиквел, позволит моделировать масштабные сражения с участием 3-4 тысяч юнитов одновременно.

Во второй части, возможно, появятся осады замков и городов, но об этом разработчики пока не готовы распространяться.

Судя по всему, перед нами как раз один из обещанных «боссов».

ров. Эти демоны, подобно титанам, предшествовали богам, но потом были изгнаны и пленены. Все это время они ждали того, кто выпустит их, и таки дождались. Теперь фоморы разрушают все на своем пути, расчищая дорогу своему королю, одноглазому Балору, который вот-вот выползет из мрака.

Беда не приходит одна: странное волшебство разрушило Святой Грааль. И тут же слег с неизвестной болезнью сам Артур! Мистическая связь короля с Британией так сильна, что его боль и страдания передались окружающим землям. Все вокруг начало медленно разрушаться: леса превратились в пустоши, истерзанную землю заполонили монстры, Камелот — в руинах, рыцари Круглого стола начали сражаться друг против друга, в одиночку борясь за выживание и за отдельные области Британии, теперь называющейся Ненужной землей.

Именно в этот трудный момент мы и вступим в игру, снова взяв на себя роль Артура. Несмотря на свой недуг, он отправляется в поход, чтобы спасти королевство.

Рыцари, которые говорят

Выполнять свою миссию Артур будет тем же способом, что и в первой части: нас вновь ждет коктейль из глобальной стратегии, тактики и ролевой игры. Но венгры зальют в него новые ингредиенты, точечно вырезав все недоработки оригинала.

На глобальной карте мы все так же будем пошагово (один ход — один сезон) отстраивать столицы, изучать технологии, вести переговоры (дипломатия переедет из дополнения **King Arthur: Saxon**) и переманивать на свою сторону рыцарей, объединяя их за Круглым столом. Именно эти герои смогут водить за собой огромные армии, использовать магию, сражаться и захватывать новые территории. В свою очередь, им нужно дарить провинции и подбирать жен — иначе могут плюнуть и уйти.

Но теперь наряду с «обычными» рыцарями появятся новые, особенно мощные герои. Они прямо связаны с главной историей, олицетворяя основные сюжетные линии. Именно эти супермены, объединенные под властью Артура, должны спасти Британию.

У каждого такого рыцаря по-прежнему будет масса прокачиваемых умений и параметров, а также полноценная «кукла» персонажа, на которую можно будет вешать найденные артефакты. Новые уровни и способности будут получать и обычные войска.

Репа!

Более того, в King Arthur 2 вся эта RPG-кухня вырастет в размерах. «Мы несколько изменили баланс между стратегией и ролевой частью. Менеджмент и прокачка армий на глобальной карте станут еще более продуманными. У героев и отдельных юнитов будет больше навыков и умений, изменится и сама система развития. Так, рыцарей мы плотнее привязали к классам: в сиквеле уже не получится создать воина, одной рукой размахивающего секирой, а другой метающего фаерболы. Зато теперь вы сможете сплавлять несколько старых артефактов в один, более сильный, чтобы не таскать лишнее», — поясняют авторы.

В целом на глобальной карте акцент опять же сместится в сторону ролевой игры. В сиквеле не просто вернутся вырезанные из дополнений текстовые квесты (за них мы особенно полюбили оригинальную игру): их будет больше, они станут разнообразнее, а последствия — значительнее.

А для супергероев даже заготовят специальные боевые приключения, справиться с которыми обычному рыцарю не под силу. Большинство непростых решений придется принимать как раз во время таких уникальных заданий, где на исход повлияют навыки конкретного персонажа. Выбор (казнить или миловать, подавить восстание или провести переговоры) отразится на морали и вере как самого Артура, так и каждого рыцаря. От того, тиран игрок или праведник, христианин или язычник, зависит не только настроение подданных, но и доступность тех или иных юнитов, заклинаний и экономических возможностей.

Это не обычный кролик

Происходящее на глобальной карте отныне будет чем-то походить на «**Героев меча и магии**». Так, здесь появятся логова, где мы сможем нанимать в свою армию могущественных существ, например драконов. Подобные локации тоже можно будет прокачивать и модернизировать.

Сражения, которые переносят действие с глобальной карты на ратное поле, преобразятся: появление драконов и других летающих существ, способных игнорировать любые препятствия, откроет новые грани для тактического командования. Ну и вообще роль всяких чудовищ и монстров вырастет. Помимо огромных фоморов и драконов, в драках будут участвовать, например, горгульи (в том числе — на стороне игрока). Появятся даже обязательные для каждой RPG боссы.

Храбрый сэр Робин сбежал

Тут, конечно, сразу возникают сомнения — а останется ли что-нибудь в боях от тактической

Интересно, что с фоморами мы сталкивались и в первой части: там их даже можно было брать в свою армию.

Как и раньше, на карте будет полно миссий, где нам нужно будет сражаться, подавлять восстания, вести переговоры с миссионерами, спасать прекрасных дам и совершать подвиги.

стратегии (особенно если учесть магию и супергероев)? Ведь и в первой части были проблемы с балансом.

С одной стороны, все было очень свежо и интересно: типичное для RPG жонглирование умениями и магией сочеталось с использованием рельефа и грамотно выбранной формацией отрядов, совсем как в Total War. Тактический арсенал в чем-то был даже любопытнее, чем у **Creative Assembly**: так, погода и время суток играли более значительную роль. С другой — ближе к финалу, используя мощную магию, доступную сразу нескольким героям, мы могли без особых потерь раскидывать самых сильных врагов. Авторы прекрасно знают об этом, потому пообещали нам начинать каждое сражение со скрупулезного подсчета уровня магии у воюющих сторон и автоматической доводки баланса. Ну а четкое деление на классы больше не позволит держать в каждой армии по четыре мага.

Кроме того, использование особенно мощных заклятий потребует времени. Когда вражеский чернокнижник нараспев начнет сплетать слова в заклинания, игра специально даст вам об этом знать, как **Starcraft** — о запуске атомной бомбы. «Соберите самые быстрые отряды и убейте мерзавца, прежде чем он закончит свое грязное дело, обрушьте на него мощь своей магии или спешно увеличьте защиту от волшебства — выбор за вами!» — надрываются разработчики.

Другая проблема была связана с контрольными точками: их захват давал не только бонусы в зоне действия (например, возможность метать молнии), но и увеличивал общий уровень морали ваших войск, одновременно снижая его у врага. А чем он ниже — тем ближе поражение. И зачастую на первое место выходило не тактическое мастерство, а наличие стада юнитов, которое можно было мгновенно закатить в нужное место на краю карты. В сиквеле с этим тоже будет покончено. Систему морали полностью переделают: возможно, акцент будет сделан на каждую боевую единицу в отдельности, а не на все войско. Количество контрольных точек сократят (останутся только действительно важные), бонусы же от них разрешат использовать везде, а не только в зоне действия.

Наконец, сражения в оригинале очень часто повторялись — и по условиям, и по тактическому рисунку. «Да, это был недостаток первой части. Поэтому в King Arthur 2 у всех вражеских героев будет своя уникальная тактика. Кроме того, во многих квестах вам придется воевать не своей армией, а новой, которая достанется по условиям приключения, и это тоже заставит игрока пробовать новые тактические схемы».

■■■

Если помните, недавно мы снисходительно помахали Neocore ручкой: дескать, в этом году им ловить нечего. Но тогда мы еще ничего не знали про King Arthur 2, и теперь, пожалуй, возьмем свои слова назад. Вместо типичной болтовни про «больше и лучше» венгры выкатывают гигантский список тонких исправлений: новый менеджмент, новые правила управления героями, новый (воздушный) уровень сражений и до блеска отшлифованная сердцевина игры — тактические битвы. Каждый недочет учтен, каждая ошибка исправлена. Что тут скажешь, *вот так* надо готовиться к лобовому столкновению с **Total War: Shogun 2**.

P.S. Для большей убедительности все заголовки позаимствованы из фильма «Монти Пайтон и Святой Грааль» — пожалуй, лучшей альтернативной версии легенды о короле Артуре в кинематографе. ■

Будем ждать?

Вторая порция уникального венгерского зелья, намешанного из глобальной стратегии, тактики и ролевой игры, в которой тактики и ролевой игры будет еще больше.
В качестве бонуса — драконы, супергерои и, возможно, анархосиндикалисты.

Процент готовности: 60%

Победы Артура не остановили, а лишь притормозили нашествие саксов, предков нынешних англичан, но зато артуровский эпос совершенно вытеснил английский, на что в свое время жаловался Толкин.

По некоторым версиям, Гвиневра и Ланселот вовсе не были любовниками. Рыцарь просто считал жену Артура своей прекрасной дамой, которой он посвящал подвиги и которую бескорыстно защищал. Их не так поняли.

Король Артур говорит по-венгерски

Связь событий игры и легенд об Артуре

Король Артур — наверное, самая легендарная и популярная после Иисуса Христа личность в европейской культуре. Правда, до сих пор неизвестно, существовал ли он в действительности. Скорее всего, истина где-то посередине: был почитаемый на землях кельтов бог земледелия Артайус, а также был реальный исторический прототип, вождь кельтского племени бриттов Артур, который на рубеже V-VI века н.э. разгромил завоевателей-саксонов. А еще раньше у ирландцев в ходу были сказания о славном герое Финне и его верных соратниках: обстоятельства его жизни и деяний подозрительно похожи на артуровские.

Все это наслоилось друг на друга в народном творчестве, и, начиная с валлийских баллад VI века, личность нового героя постепенно обрастает ореолом мифов, сказаний и легенд, составивших так называемую «Артуриану».

Основные положения легенды, окончательно сформулированной в XV веке в работе Томаса Мелори «Смерть Артура», хорошо известны. Все вы хотя бы раз слышали о Мерлине, Утере Пендрагоне, Мече в камне, Экскалибуре, Моргане, Камелоте и Авалоне. King Arthur: The Role-playing Wargame либо в хрониках, либо в квестах более-менее точно повторяет начало этой истории. Воспитанный волшебником Мерлином юный Артур, сын короля Британии Утера Пендрагона, после смерти отца вступает на трон (предварительно вытащив знаменитый меч из камня) и начинает кампанию по объединению страны.

А вот дальше начинаются расхождения. Вопреки легенде, главной угрозой для Артура в игре становятся сиды (или сидхе) — так в кельтской мифологии называли племена богини Дану, правившие древней Ирландией. До сих пор не ясно, то ли это прообраз эльфов, то ли родственная с ними народность, подарившая нам фей, пикси, баньши и прочих сказочных созданий. По легенде, после поражения от предков современных людей сиды укрылись в своем сумеречном, невидимом мире. Но авторы King Arthur заставили их вылезти оттуда с самыми нехорошими намерениями, хотя в «Артуриане», наоборот, как раз сами рыцари частенько проникали в мир сидхе в поисках женской красоты и сокровищ.

Сиквел, черпающий вдохновение из позднего периода жизни Артура, по логике должен был рассказать о том, как погиб великий король, то есть об измене его жены Гвиневры с рыцарем Ланселотом и предательстве Мордреда. Рожденный от связи Артура с родной сестрой Моргаузой (та скрыла факт родства), бастард Мордред попытался узурпировать власть, когда король погнался за любовниками.

Но в King Arthur 2 основной угрозой для Артура станут не Мордред и Ланселот. С ними мы разобрались еще в первой части: оба попали в плен к сидам, нам нужно было их спасти, но потом в зависимости от решения игрока один становился врагом и погибал, а второй поступал к Артуру на службу. Венгры снова придумали внешнюю угрозу, выведя на сцену фоморов. Эти полудемонические существа часто упоминаются в ирландской и кельтской мифологии: они олицетворяют хаос и представляют собой безобразных гигантов с телом человека и головой козы, а их предводитель Балор мог убивать взглядом своего одного глаза.

Но сценаристы Neocore и тут нафантазировали: никто фоморов нигде не запирал, а Моргауза никогда не имела с ними дел. Они жили в потустороннем мире Ирландии и периодически совершали оттуда набеги.

Тяжелая болезнь Артура, которой он будет страдать в сиквеле, вполне может ассоциироваться с его смертельным ранением, полученным от Мордреда в финальной схватке. Но в «Артуриане» никаких катастроф и запустения она не вызвала: умирающего короля отвезли на Авалон, где он, по преданию, до сих пор дремлет, ожидая, когда Британии снова понадобится его помощь.

Между прочим, сиды еще до прихода в Ирландию заключили союз как раз с фоморами. Но когда встал вопрос, кому же быть королем, они поссорились, и фоморы привели на разборки своего короля, одноглазого Балора.

Жанр
Стратегия
RPG
Издатель
Paradox Interactive
Разработчик
Nitro Games
Платформа
PC
Сайт игры
paradoxplaza.com/games/pirates-of-black-cove

Дата выхода
2 квартал 2011 года

Pirates of Black Cove

В нашу гавань заходили корабли

Кирилл Волошин

— Грог, попугай на плече, черная метка, абордаж, сокровище на карте, обозначенное крестом — подчеркните, пожалуйста, что из этого списка появится в вашей игре.

— Послушайте, ну вы же взрослые люди, да? А такие глупости спрашиваете... Как можно сделать пиратскую игру и пропустить хоть что-то из упомянутых вами вещей? В нашей игре будет ВСЕ!

Да, тут явно нужны другие методы...

Пиратский беспредел

Еще вчера казалось, что игры про пиратов попали в мертвый штиль. «**Корсары 4**» заморожены, **Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned** отменены, а новых приключений Гайбраша Трипвуда на горизонте не видно. И вдруг паруса снова натянулись. **Risen 2** берет на вооружение пиратскую тематику, а финская **Nitro Games** анонсирует **Pirates of Black Cove** — аркаду с элементами RTS и RPG, в которой нам предстоит объединить всех карибских пиратов под своей властью, а главное — залпом выпить несколько тонн виртуального рома!

К этой игре разработчики шли долго. Nitro Games, если помните, — создатели вполне пристойной морской стратегии **East India Company**. В 2009-м они выпустили к ней пиратский аддон, после — шутливую аркаду **Woody Two-Legs**, а потом было примерно так: «Послушайте, а не послать ли нам к черту всю эту экономическую дребедень? Будем отрываться!»

Pirates of Black Cove — это East India Company, у которой ампутировали все, что хоть самым робким образом могло намекать на скуку. Вместо исторического сеттинга — фэнтезийный мир с русалками и ожившими мертвецами, вместо реально существующих государств — условные «пиратские» Карибы, ну а со стратегической моделью все просто — без лишних церемоний ее отправили в мусорное ведро. Light strategy — вот как называют разработчики то, что осталось. Но обо всем по порядку.

Pirate Bay

Предыстория игры напоминает завязку «Пиратов Карибского моря»: золотая в прямом (судя по количеству награбленного) и переносном смысле эпоха флибустьеров, разборки пиратских банд и таинственная угроза из мира духов. Титульные монстры-пираты Черной лагуны держат в страхе все Карибы, и только объединенным пиратским кланам под силу остановить надвигающуюся опасность.

Кланов три: корсары, буканьеры и собственно пираты. У каждой из трех фракций свои уникальные корабли, юниты, постройки и герои. Буканьеры —

Про развитую систему торговли лучше забыть прямо сейчас.

специалисты по дальнему бою, корсары лучше всех машут саблями, а пираты представляют нечто среднее между ними («мастера на все руки», как говорят разработчики). Добившись расположения фракции, мы открываем доступ к ее уникальным спецспособностям и юнитам (у каждой их по 7 видов). Доверие клана надо в буквальном смысле завоевывать, выполняя различные поручения. То есть если вы, предположим, захотите заполучить в команду лучших стрелков во всем Карибском бассейне, то придется всячески ублажать буканьеров (другой способ: много грабить и переплачивать за то же самое на черном рынке).

Чем больше и эффективнее мы работаем на одних, тем хуже к нам относятся другие. В конечном итоге нужно будет вступить с одной из фракций в союз и подчинить себе две остальные, чтобы вместе выступить против нежити.

Ромовый дневник

Выполнять поручения мы будем в стиле **Sid Meier's Pirates!**. На карте, до поры покрытой туманом войны, плывет наш маленький кораблик. При этом, как и в «**Корсарах**», можно бросить якорь и спуститься на сушу, чтобы лично поискать сокровища и заколоть пару-другую врагов. Героем при этом нужно управлять в изометрии, как в какой-нибудь **Diablo**.

Авторы обещают настоящую sandbox-песочницу, с неожиданными открытиями и случайными событиями, меняющими окружающий мир. «Да, вы будете свободно исследовать Карибское море, искать сокровища, открывать новые острова и секретные локации. Но никто не заставляет вас это делать: можно сосредоточиться на основном сюжете и не отвлекаться на поиск сторонних миссий», — пояснил в нашем интервью глава проекта Юсси Тахтинен.

Примерно так будет выглядеть карта и в самой игре.

Помимо плавания в sandbox-море, в мирное время игрок будет занят подбором команды. Придется нанимать капитанов, боцманов, рулевых, а также различных бойцов и героев. Платить всем им зарплату, как в «Корсарах», не потребуется — у разработчиков есть кое-что поинтереснее. На настроение команды можно повлиять ромом: чем его больше в трюмах, тем слаще кажется жизнь вашим подчиненным и тем сильнее они вкалывают на своих постах. Все остальные пиратские фетиши тоже на месте: можно брать на абордаж корабли, грабить их и продавать, а трофеи и артефакты тащить себе в инвентарь или сбывать их на черном рынке.

Пиратская ром-антика

Обратите внимание на название бара. В PoBC моряки налегают на выпивку не только в море, но и на суше.

Пираты окружены мифами, но то, что все они жить не могли без рома, — чистая правда. Это и не удивительно, ведь родиной рома стали именно Карибы, где рабы на тростниковых плантациях впервые обнаружили веселящие свойства перебродившей сахарной патоки. И произошло это именно в XVII веке, когда расцветало пиратство. Популярность рома быстро распространилась на колониальную Америку и Австралию, и вскоре этот крепкий спиртной напиток фактически стал валютой, которая одно время даже использовалась наравне с золотом.

Ром был важнейшей частью натурального обмена (ром в обмен на продовольствие и рабов), а ограничения на его производство и продажу даже приводили к бунтам и стали одной из причин американской революции.

Но чем же объясняется такая популярность этой выпивки у пиратов и моряков? Дело в том, что сахарная патока, из которой он сделан, не портится в жару. А пресная вода на корабле, наоборот, быстро портилась. Тогда моряки догадались добавлять в воду ром, и она снова приобретала вполне приятный вкус. Кроме того, ром приказывали разбавлять водой, чтобы команда не так быстро пьянела. Такой коктейль вскоре стали называть грогом.

Ром входил в обязательный рацион и пиратов, и законопослушных моряков — иначе было просто не выжить. Более того, в британском королевском флоте его «вытащили» из потребительской корзины моряка только в 1970 году. Еще в плавание брали пиво и вино, но в значительно меньших количествах, а вино и вовсе употребляли лишь офицеры.

Естественно, все пираты в таких условиях быстро спивались: многие славные победы над ними были одержаны исключительно потому, что на корабле никто не мог оказать сопротивления, все были вдрызг пьяны. Смогут ли герои Pirates of Black Cove упороться до такого состояния, что не смогут управлять кораблем, пока не уточняется.

Вот вам и влияние фэнтези: кажется, здесь будут гномы-пираты.

Кроме того, вам понадобится собственная цитадель. Именно здесь вы будете комплектовать флотилию, строить новые корабли и улучшать старые — вот и вся стратегия. Light — не то слово.

Морской бой

И вот, когда вы соберете артефакты, потратите награбленное, наберете команду и выйдете в открытое море, случится самое главное событие Pirates of Black Cove — морское сражение.

«Я бы описал наши битвы как «водоплавающие Worms». Да, такие Worms в реальном времени и на море. Вы напрямую управляете своим кораблем и можете таранить вражеские суда, а бои аркадные и сумасшедшие, как если бы каждый червячок из Worms мог ходить одновременно».

На деле это выглядит бесподобно. Две небольшие флотилии (трое на трое) бойко выясняют отношения: палят из пушек, стреляют какими-то самонаводящимися снарядами, толкаются и топят друг друга. Вся прелесть в том, что смотрится это побоище именно так, как нужно: суматошно, весело и ярко. Если лет пять назад разработчики никак не могли набаловаться с шейдерной водой, надрывая видеокарты и забывая обо всем остальном, то теперь технологий хватает в полной мере. Море синее, огонь — обжигающий, а мачты смачно разбиваются в щепки под градом пушечных ядер — и все это весело и ненавязчиво, так, как нам очень давно хотелось.

■■■

Авторы еще не до конца определились, как будут выглядеть некоторые аспекты игры, например пазлы и те же прогулки по суше. Да и скриншотов нам пока не показали. А между тем времени до релиза все меньше — как сообщил Юсси Тахтинен, выход игры должен состояться во втором квартале этого года. Будем надеяться, что у финнов все получится. В противном случае, не добравшись до виртуального рома Pirates of Black Cove, фанаты пиратских игр могут обратиться к рому настоящему: провала еще одной пиратской игры мы просто не вынесем. ■

Будем ждать?

Разработчики East India Company всерьез намерены создать идеальную пиратскую игру: немного стратегии и RPG, много путешествий и морских сражений. Плюс сундук мертвеца и бочонок рома.

Процент готовности: 60%

ВЕДЬМАК®2

УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ

17.05.2011

www.TheWitcher.com

ПРЕДЗАКАЗ НА САЙТЕ WWW.SOFTCLUB.RU

CDPROJEKT RED

SNOWBALL

1С-СофтКлаб

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

The Witcher® is a trademark of CD Projekt RED sp. z o.o. The Witcher game © CD Projekt RED sp. z o.o. All rights reserved. The Witcher game is based on a novel of Andrzej Sapkowski. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. © 2011 ООО «1С-СофтКлаб»/творческая адаптация Snowball Studios. Все права защищены.

VIDEO САЛОН

В преддверии грядущего Каннского кинофестиваля, а также в приступе необъяснимой ностальгии «Игромания» представляет VHS-новинки этого года в качественном переводе Асанова и Кургана

SONY

Киборг-убийца 3

(фантастика/боевик)

В зарубежном прокате: **Deus Ex: Human Revolution**

VHS

2027 год. Кровавые разборки охватили город Нью-Йорк: неизвестные преступники похищают людей прямо на улицах, чтобы вырезать их органы с целью продажи. Специальный агент Адам Йенсен теряет возлюбленную и решает отомстить, но сам становится жертвой злоумышленников. Врачи заменили ему утерянные органы на электронные, и теперь Адам скорее машина, нежели человек. Он выходит на след злодеев, но вскоре понимает, что ситуация далеко не так проста, как кажется на первый взгляд. Мрачная тень мирового заговора, генетические эксперименты и, конечно же, любовь — в продолжении лучшего фантастического триллера 2000 года...

Konica NEW EQ

Водитель из Сан-Франциско

(детектив/боевые искусства)

В зарубежном прокате: **Driver: San Francisco**

Konica Insert this side into recorder ▲ Do not touch the tape inside VHS

Самый крутой детектив Сан-Франциско по имени Таннер преследует опаснейшего мафиози Чарли Йерехона, но терпит неудачу. Герой попадает в засаду, устроенную гангстерами, и лишается обеих ног от взрыва гранаты. Выйдя из больницы, Таннер вновь садится за руль полицейского автомобиля и продолжает борьбу с криминалом. Его поле битвы — весь город, его оружие — верный американский «Форд», а его враги — беспринципные наркодилеры и торговцы японскими автомобилями. Захватывающий сценарий от авторов сериала «Джеймс Бонд, агент 007» и знакомые герои не дадут заскучать всем поклонникам остросюжетных детективов и автомобильных погонь.

E 240 SHG Hi-Fi

VHS HiFi Super High Grade

E 240

Зловещая тьма 2

(фантастика/боевик)

В зарубежном прокате: **The Darkness 2**

BASF

DO NOT TOUCH THE TAPE · NE TOUCHEZ PAS LA BANDE VIDEO VHS

Преуспевающего итальянского мафиози Жака Эстакаду мучают кошмары. И снова в них ему является зловещий демон из потустороннего мира по прозвищу Тьма. Из-за него Жак уже лишился возлюбленной и прошел через все муки ада, но теперь Тьма снова мучает его и не дает покоя. Однажды Эстакада просыпается привязанным к стулу: мрачный человек по имени Калека пытает его и требует извергнуть из себя Тьму. Но вновь одержимый демоном Жак срывается с цепи и пускается в усеянный трупами путь по мрачным улицам американского мегаполиса..

BASF

SONY

Смертельная схватка 9

(боевик/карате/Брюс Ли)

В зарубежном прокате: **Mortal Kombat**

VHS

Insert this side into recorder ▲ Do not touch the tape inside

Долгожданное продолжение серии самых кровавых карате-боевиков в истории кинематографа. Предвидя неизбежную смерть от руки императора Шо-Кана, мудрый маг Райден отправляется в прошлое, чтобы повернуть вспять ход истории и предотвратить гибель Земли от рук захватчиков из параллельного измерения. В то

же самое время отважный боец клана Лин-Куй Ниже Нуля готовится отомстить за гибель родного брата своему давнему врагу, жестокому воину по имени Скорпион. Вас ждут могучие воители, зрелищные схватки и, конечно же, любовь..

Konica NEW EQ

У холмов есть глаза 8

(мистика/ужасы)

В зарубежном прокате: **Silent Hill: Downpour**

Konica Insert this side into recorder ▲ Do not touch the tape inside VHS

Мерфи Пендлтон, беглый заключенный с темным прошлым, пытается скрыться от полиции в городке Тихий Холм. Но герой даже не знал, куда его занесла судьба: к своему ужасу, Мерфи обнаруживает, что Тихий Холм — не совсем обычный город, а его земля хранит в себе воспоминания о страшных грехах его жителей. Постепенно продираясь

через мир кошмаров, герой понимает, что происходящие события ведут его к ужасной разгадке, однажды узнав которую он уже никогда не сможет выбраться из города живым.. Мрачная музыка от композитора фильмов «Дети кукурузы 2: Смертельная жатва» и «Дети кукурузы 3: Городская жатва» добавляет сюжету фильма еще больше драматизма, заставляя холодеть кровь даже у самых крепких зрителей.

Konica NEW EQ

Псы войны 3

(боевик/фантастика/ужасы)

В зарубежном прокате: **Gears of War 3**

Konica — Insert this side into recorder — Do not touch the tape inside — VHS

Многолетняя война между землянами и Саранчой, кровожадными тварями из-под земли, временно приостановлена, ведь обитателям планеты Сера грозит новая угроза. Ужасный мутаген эмульсия извергается на поверхность планеты и превращает Саранчу в новую расу — Лучистых, сметающих все на своем пути. Маркус Феникс и

его команда держат оборону на авианосце «Воронье гнездо», но они еще не знают, что Лучистые готовят им смертоносный удар.. В новом кровавом шедевре от создателей боевиков «Нереальный турнир» и «Комплекс теней» вас ждут погони, перестрелки, хищные мутанты и, конечно же, любовь..

E 240 SHG Hi-Fi — VHS HiFi Super High Grade — E 240

Холодные небеса 5

(фантастика/исторический)

В зарубежном прокате: **The Elder Scrolls 5: Skyrim**

BASF

DO NOT TOUCH THE TAPE · NE TOUCHEZ PAS LA BANDE VIDEO — VHS

Действие этой мистической сказки разворачивается на заснеженном севере в те далекие времена, когда по этим древним землям ходили мамонты, саблезубые тигры и дикие племена викингов, отважных скандинавских воинов. Но для северян настали тяжелые времена: после смерти короля Небесного края страну терзает

The Elder Scrolls V

SKYRIM

гражданская война: сепаратисты требуют отделения от Империи, и только безымянный заключенный, потомок древнего рода драконов, призван разгадать древнее пророчество. Увлекательный исторический фильм для взрослых и детей всех возрастов.

BASF

Максим Еремеев

Полным-полна коробочка

«Игромания» совершает трансатлантический перелет в Сан-Франциско, чтобы узнать, во что будут играть на Xbox 360 в этом году

На скриншотах Child of Eden иногда сложно что-либо разобрать, но во время игры кристально ясно, что происходит, откуда исходит опасность и что делать дальше.

Child of Eden

Дитя нечеловеческое

Жанр
Музыкальная игра
Разработчик
Q Entertainment
Дата выхода
2011

На Xbox February Showcase — мероприятии в Сан-Франциско, которое компания Microsoft устроила, чтобы продемонстрировать ключевые проекты для своих платформ, есть на что посмотреть. В одном конце зала ревет и беснуется на двух рядах телевизоров **Gears of War 3**, в другом рассказывают об **Arkham City**, в третьем показывают новые карты для **Halo: Reach**, но самую стратегически выгодную позицию — сразу рядом со входом — заняли два полыхающих неоном экрана. **Child of Eden**, новая игра одного из лучших японских геймдизайнеров, Тецуи Мизугучи.

Тецую всегда интересовала музыка, а точнее, способы ее вплетения в геймплей. Самая яркая его работа на эту тему — конечно же, **Rez**: шутер, в котором каждое действие игрока, каждый его выстрел отзывался мелодичным звуком, моментально сраставшимся с саундтреком и изменявшим его. Десять лет спустя примерно тот же трюк он пытается провернуть в Child of Eden. И кажется, с большим успехом.

История CoE вращается вокруг проекта «Люми», целью создателей которого было подарить Эдему, искусственному интеллекту, знакомому нам еще по Rez, настоящее живое сознание. Нашелся в мире кто-то, кому намерения ученых пришлись не по нраву, и в результате проект был атакован смертоносными вирусами, грозящими уничтожить плоды кропотливого труда. Ваша же задача — расчистить виртуальную среду и способствовать завершению проекта.

Правда, вся эта сюжетная эквилибристика в случае с Child of Eden кажется абсолютно необязательной. Вопросов вроде «зачем» и «почему» не возникает в принципе, потому что, отстояв очередь к телевизору, моментально проваливаешься в игру, как Алиса в кроличью нору. Child of Eden подмигивает разноцветными огоньками, напускает на вас скорее симпатичных, чем пугающих врагов, у вас на глазах распускаются гигантские цветы, проплывают мимо какие-то виртуальные кальмары, и все это звучит… нет, буквально переливается звуками, сливающимися в одну симфонию. А в центре вы — размахиваете руками, как дирижер.

Надо признаться, что ваш покорный слуга не очень верил в успех Kinect: сказалось, видимо, не очень удачное первое знакомство. Но даже самый упертый скептик, проведя десять минут за Child of Eden, поймет — эта игра для «контроллера без контроллера» буквально придумана!

Легкими движениями правой руки вы управляете прицелом, расстреливаете группу неоновых бабочек, потом хлопком переключаетесь в альтернативный режим стрельбы, отмечаете на экране сразу несколько целей и, выбросив руку вперед, выстреливаете самонаводящиеся заряды. Управление осваиваешь за минуту, а еще через две чувствуешь себя буквально как герой фильма «Газонокосильщик». Да, в Child of Eden Kinect наконец-то выполняет ту роль, для которой его изначально задумывали: убирает барьеры между игроком и игрой, а не воздвигает новые.

Может быть, дело в том, что CoE просто лучше регистрирует движения, может — в том, что она идейно так хорошо подходит Kinect, но когда эти два явления соединяются в одной точке пространства-времени, перестаешь ощущать себя игроком перед телевизором. Вы — как Том Круз в «Особом мнении», как виртуальный ковбой из книжек Уильяма Гибсона, как всемогущее цифровое божество.

Child of Eden погружает в транс, так что довольно длинный демонстрационный уровень заканчивается пугающе быстро, а в голове еще некоторое время бьется навязчивый ритм и полыхают нездешние огни. Выйдя на улицу глотнуть свежего воздуха, понимаешь, что если Kinect — это в том числе и вот такие вот игры, то скептицизм по его поводу не очень уместен. Сотрудник компании, наблюдающий за играющими в Child of Eden журналистами и объясняющий, как и что в ней работает, услыхав признание в только что обретенной любви к новому контроллеру, ехидно ухмыляется: «Ага, нам многие такое говорят».

■ ■ ■

Естественно, играть в Child of Eden можно будет без Kinect и не только не Xbox 360 — игра не чурается обычных геймпадов и выйдет еще и на PS3 (авторы раздумывают над возможностью добавить в нее поддержку Move). И даже в этом «усеченном» варианте она наверняка будет такой же завораживающей и увлекательной. Но именно в сочетании с Kinect она раскрывается целиком. Так что, если у вас есть Xbox, но вы по каким-то причинам до сих пор не купили себе чудо-камеру Microsoft, начинайте откладывать деньги. Скоро она вам очень пригодится.

У Харли новый наряд. Старый костюм медсестры девушке, видимо, наскучил.

Batman: Arkham City

Город Зеро

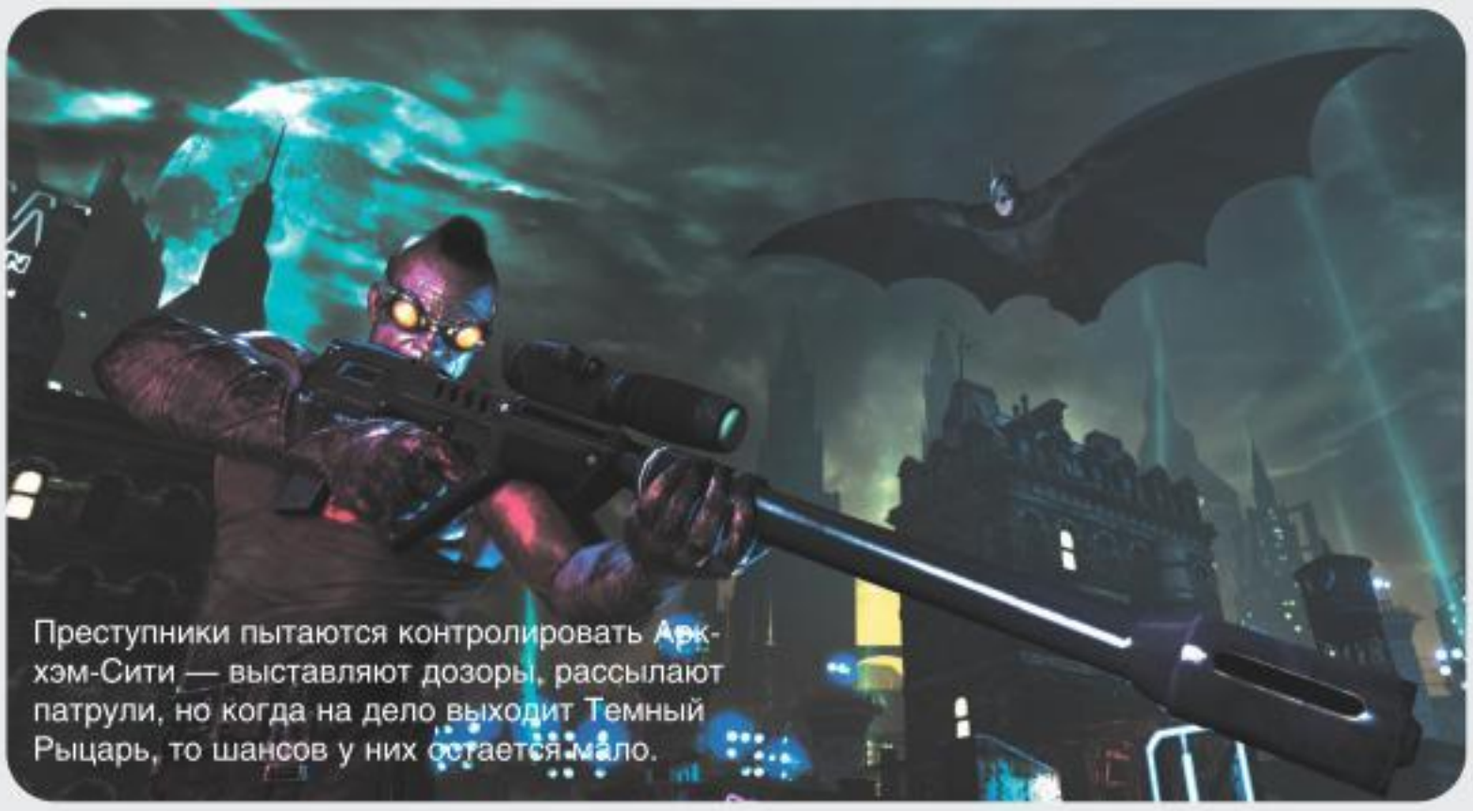
Жанр
Бэтменовское приключение
Разработчик
Rocksteady Studios
Дата выхода
2011

«Вот вам фирменный бэтменовский момент, — Дакс Джинн, маркетинговый директор Rocksteady Studios, комментирует демонстрацию Batman: Arkham City, обращаясь к сгрудившимся вокруг телевизора журналистам. — Вы стоите на краю крыши, делаете шаг вперед и парите на крыльях». На экране происходит именно то, о чем рассказывает Дакс: огромный силуэт летучей мыши скользит над залитым призрачными огнями Готэмом — знакомый эпизод знакомой игры. Но тут события принимают неожиданный оборот. Дакс заставляет Бэтмена сложить крылья и устремиться к земле... с тем чтобы набрать скорость и резким виражом взлететь еще выше, чем прежде. «У нас теперь честно обсчитывается инерция, так что вот таким вот образом вы можете облететь весь игровой мир, ни разу не приземлившись». Способность тем более полезная, потому что, как говорят разработчики, по площади Arkham City в пять раз больше Arkham Asylum. А если верить нашим впечатлениям от почти получасовой демонстрации на Xbox February Showcase, это еще и в пять раз более крутая игра.

Проворнее макаки

Действие Arkham City разворачивается через год после событий оригинальной игры в изолированном районе Готэма, куда бывший главврач Аркхэмской клиники Квинси Шарп, успевший за год избраться в мэры, свозит преступников и психопатов. В местечке, которое местные ласково называют Аркхэм-Сити, в принципе нет никаких правил, кроме единственного очень простого правила: никаких побегов. За соблюдением минималистичного свода законов наблюдает военизированное подразделение «Тигр», подчиняющееся доктору Хьюго Стрейнджу (во вселенной DC Comics он вообще-то злодей, так что помощи от властей ждать точно не придется). Ну а в том, что происходит внутри Аркхэм-Сити, предоставлено разбираться самим заключенным, поэтому районом правят банды во главе с суперзлодеями калибра Джокера и Двуликого. Последний, кстати, играет в сюжете Arkham City важную роль — именно после сообщения, что бывший прокурор Харви Дент захватил и собирается публично казнить Женщину-кошку, Бэтмен и отправляется в гигантскую тюрьму выручать подругу-соперницу.

Демонстрация ожидаемо концентрируется на сюжетных заданиях, но Дакс находит в самом начале время, чтобы дать нам почувствовать масштабность происходящего. Границ в Аркхэм-Сити действительно нет никаких. Вы можете свободно парить над улицами, переключившись в детективный режим и сканируя радиочастоты в поисках переговоров, намекающих на дополнительные миссии. В темных переулках Аркхэм-Сити постоянно что-то происходит. «О, вон за углом бандиты кого-то поймали и бьют, — объявляет Дакс. — Можно пойти и помочь. А вон там у нас информатор в группе местных: если напасть на них и уложить всех, а его последним, то он может навести нас на трофеи Риддлера». Как и оригинал, Arkham City полна тайных бонусов,


Преступники пытаются контролировать Аркхэм-Сити — выставляют дозоры, рассылают патрули, но когда на дело выходит Темный Рыцарь, то шансов у них остается мало.

Джокер практикует максимально непрактичный подход к конспирации. Кто еще повесит перед входом табличку, на которой крупно набрано: «МОЕ ТАЙНОЕ ЛОГОВО»?

распиханных по углам сумасшедшим сочинителем загадок, но спрятаны они теперь гораздо лучше, так что искать награды самостоятельно — дохлый номер.

Выносливей вола

Добравшись наконец до заброшенного здания суда, которое Двуликий сделал своей базой, Дакс на секунду прерывается, наведя камеру на зал, полный приспешников Харви Дента, и снова хвастается: «Мы поработали с движком, поэтому в Arkham City на экране одновременно может находиться значительно больше народу, чем в Arkham Asylum. Аж до двадцати пяти человек!» Враги, кажется, стали еще и умнее, потому что, когда Бэтмен спрыгивает в зал, толпа рассеивается, а бойцы Двуликого первым делом кидаются вооружаться всем, что попадается под руку. В ход идет мебель — герой на секунду прерывает избиение какого-то несчастного, чтобы буквально вынуть из воздуха запущенный кем-то ему в голову стул и метким броском вернуть снаряд отправителю. Схватки действительно выглядят еще зрелищнее, чем в первой игре: Бэтмен так же перелетает от одного врага к другому, связывая короткие болезненные удары в бесконечные комбо, только приемов у него теперь гораздо больше.

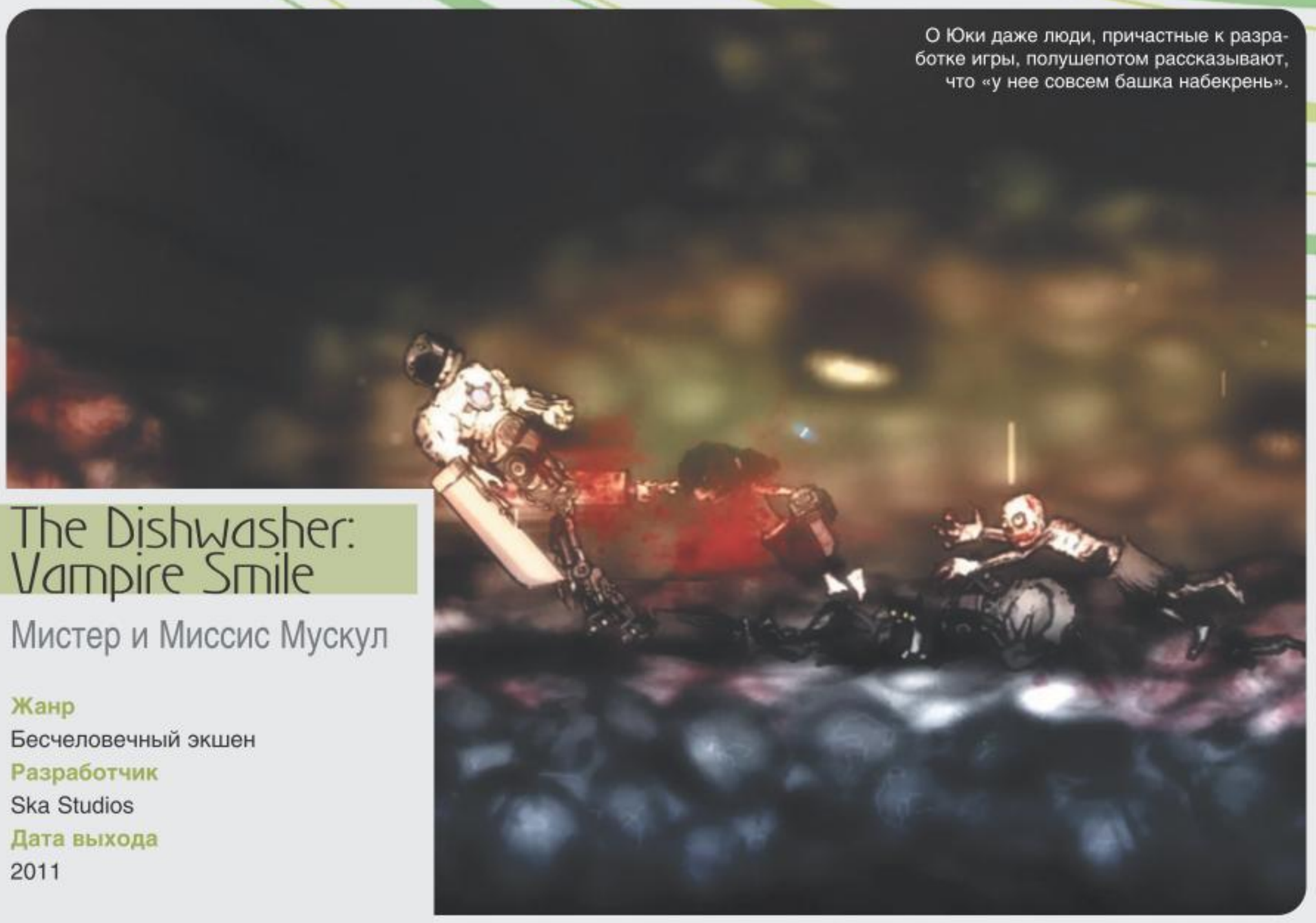
Новые добивания, комбо, гаджеты — все это отходит на второй план, когда дело доходит до первого настоящего расследования в обновленном детективном режиме. Расправившись с Двуликим и в последний момент вытащив Женщину-кошку буквально из-под пули Джокера, который решил на время переквалифицироваться в снайпера, Бэтмен первым делом вычисляет траекторию выстрела. В ход идет самая настоящая баллистика: находим входное отверстие в окне, потом след от пули на полу, прочерчиваем сквозь них прямую, и — вуаля! — местоположение стрелка уже удобно помечено на карте.

А стрелок, между прочим, окопался на колокольне местной церкви, куда мы немедленно отправляемся. В дороге нас ждет демонстрация еще нескольких новых приемов: Бэтмен на огромной скорости пикирует на врагов, сбивая их с ног и прямо этим движением начиная комбо (это называется Power Glide), подкрадывается к двум бандитам и сталкивает их головами (а это — Double Takedown). Но два самых ярких эпизода ждут непосредственно в церкви. Прямо на входе нас поджидает Харли Квинн с целым взводом размалеванных под клоунов уголовников с автоматами. Последние, получив приказ расстрелять Бэтмена, долго его обсуждают, а когда в конце концов решаются открыть огонь, Дакс внезапно бросает герою под ноги горсть дымовых бомбочек и взлетает на удачно расположившуюся под потолком горгулью. А чуть позже, освобождая захваченных Джокером заложников, наш герой ударом кулака пробивает хрупкую стену и одним движением нейтрализует стоящего по другую сторону бандита. Учитывая, что раньше те же самые стены нужно было разрушать при помощи взрывчатого геля, прогресс у Брюса Уэйна налицо.

Завершается демонстрация очередным приветом от Джокера — он, оказывается, даже близко не подходил к колокольне, а снайперская винтовка, из которой едва не застрелили Женщину-кошку, управлялась по радио. Мало того, она заминирована, так что Бэтмену приходится ретироваться через окно (любуясь с крыши в паре кварталов от церкви, как догорает колокольня, Дакс напоследок поясняет, что если в этот момент переключиться в детективный режим, то вы сможете послушать переговоры бойцов «Тигра», гадающих, что же вызвало взрыв).

■ ■ ■

Судя по демоверсии, работу над немногочисленными ошибками Rocksteady провела гениально. Та же самая — великолепная— игра просто стала больше и разнообразнее, старых врагов сменили новые суперзлодеи, и вот мы уже готовы окунуться в нее с головой прямо здесь и сейчас. Не очень понятно даже, чем разработчики собираются заниматься аж до конца лета: Arkham Asylum уже сейчас выглядит как лучший экшен на свете.



О Юки даже люди, причастные к разработке игры, полушепотом рассказывают, что «у нее совсем башка набекрень».

The Dishwasher: Vampire Smile

Мистер и Миссис Мускул

Жанр
Бесчеловечный экшен
Разработчик
Ska Studios
Дата выхода
2011

Разные люди черпают вдохновение из разных источников. Одних подпитывают творческой энергией книги, других живопись, третьи лучшей музой на свете считают саму жизнь. К последним относится и Джеймс Сильва, один из самых заметных инди-разработчиков на Xbox 360, автор The Dishwasher: Vampire Smile, потенциально лучшего beat 'em up 2011 года.

Тем, кто не в курсе или просто забыл, напомним: Vampire Smile — на самом деле продолжение другой игры Джеймса, The Dishwasher: Dead Samurai. Рассказывают, что боевик про убитого и воскресшего из мертвых воина-посудомойщика, сражающегося с киборгами, Джеймс придумал, когда подрабатывал, оттирая от жира тарелки и блюдца в каком-то ресторане. Ему казалось, что профессия эта заслуживает большего уважения — мол, даже Брюс Ли на определенном этапе мыл посуду. В конце концов, на свет появился «Мертвый самурай», а Джеймс стал звездой Xbox Live Arcade. Вот уж действительно, «когда б вы знали, из какого сора...»

Стены в крысах

Vampire Smile с самых первых минут дает понять: она не собирается состязаться с оригиналом. Потому что состязание — это когда оппонент хотя бы может сопротивляться. Вторая же часть The Dishwasher просто уничтожает первую по всем фронтам: геймплей, визуальная составляющая (внезапно лучшая игра в стереоскопическом 3D на мероприятии в Сан-Франциско оказалась двухмерным экшеном), а главное — фирменное боевое безумие имени Джеймса Сильвы. В общем, всего стало больше, все стало лучше.

С героиней Vampire Smile вы, возможно, раньше встречались. Ее зовут Юки, и она была Посудомойщику сводной сестрой, пока самурай случайно не убил ее на одном из уровней оригинальной игры (сиквел даже начинается с этой сцены). Что именно произошло с Юки затем, покрыто тайной — известно лишь, что она каким-то образом то ли выжила, то ли, подобно брату, воскресла, была обвинена ни много ни мало в уничтожении Земли и отправлена гнить в специальную космическую тюрьму. За этим, естественно, следует побег и месть трем негодяям — Банкиру, Судье и Генералу, — причастным к несправедливому приговору. Сам побег выглядит так: вы лежите на шконке, вдруг все вокруг изменяется, Юки будто переносится в другой, еще более неприятный и болезненный мир (вокруг никого, стены заляпаны чем-то неприятно бурым), мучительно ползет по полу, забирается в кем-то забытое кресло-каталку... и вдруг оказывается в коридоре тюрьмы, окруженная обезглавленными трупами охранников, а из динамиков воет сирена. Добро пожаловать в Vampire Smile!

Как и Посудомойщик, Юки чрезвычайно опасный противник. Демонстрируя первый уровень (ту самую тюрьму), маркетинговый координатора Ska Studios Дастин, приехавший на Xbox February Showcase отдуваться за Джеймса, специально обращает наше внимание на то, что в начале игры у героини нет

В 3D игра, между прочим, выглядит неожиданно грандиозно.

Некоторые сцены Vampire Smile напоминают самые дикие эпизоды катастрофически крутого трейлера к фильму Sucker Punch.

никакого оружия, помимо собственных отросших в каталажке ногтей, что не мешает ей буквально рвать на куски вооруженную охрану. Кроме того, каждый приступ галлюцинаций, хоть и заставляет бедняжку понервничать, дарит ей какую-то новую способность. Так, уже в самом начале игры Юки обучается телепортации: коротким движением правого стика вы можете быстро переместить беглянку на несколько метров в любую сторону. Эта способность, как и практически все в Vampire Smile, работает и на земле и в воздухе и при грамотном использовании фактически позволяет героине летать, а главное — дарит огромное преимущество в бою.

Магия крови

Схватки в «Улыбке вампира» предсказуемо напряженные (Джеймс не любит, когда все слишком просто), но при этом, не в последнюю очередь благодаря телепортации, вас не покидает ощущение полного контроля над боем. Вы уходите от ударов, в мгновение ока перепрыгиваете атакующему врагу за спину и без паузы переходите в контрнаступление. Умелые руки превращают игру в длинный дерганый танец в багровых тонах: Юки порхает буквально на волосок от гибели, на экране то тут, то там вспыхивают подсказки боевой системы («чтобы оторвать голову, нажмите B»), а каждое нажатие на кнопку вызывает очередной фонтан мультяшной крови.

Vampire Smile — игра предельно кровавая, жестокая до комичности. Ни один враг не отправляется к праотцам целым куском, а иногда противники от ужаса и боли прямо на поле боя накладывают на себя руки. Когда видишь такое, начинаешь ржать просто от неожиданности — на похожем эффекте был построен, например, чудовищно жестокий сериал Supejail!.

А вот Дастин, захлебываясь от восторга, начинает рассказывать об оружии: «Еще у нас есть такая штука, называется Pain Killer, — это огромный шприц. Подбегаете к врагу, втыкаете иглу и буквально высасываете его досуха. А еще есть водяной пистолет... Самый обычный водяной пистолет — только, намочив врагов, Юки достает тостер с оголенными проводами и принимается им всех мутузить, а поскольку все вокруг мокрые, их начинает со страшной силой колотить электрическими разрядами». Причем переключаться между разными видами оружия можно на лету, создавая собственные комбо. «Например, вы можете сначала покрошить врага протезом-бензопилой, — принимается объяснять Дастин, — а потом достать гигантские ножницы и просто перерезать его пополам!»

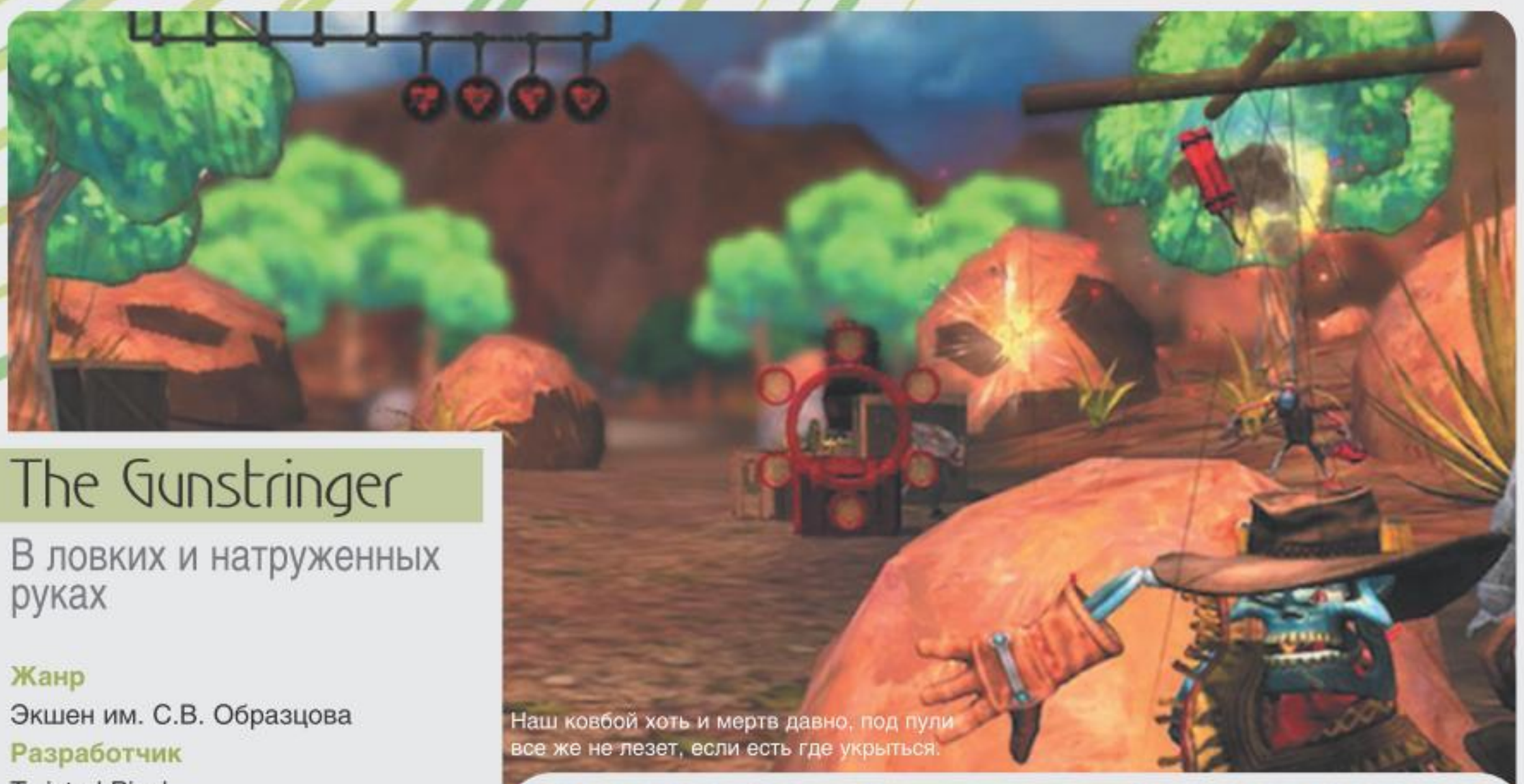
Добей меня нежно

Кстати, Джеймс не забывает и своего старого героя. Несмотря на то что в жизни Юки Посудомойщик сыграл трагическую роль, брат и сестра в сиквеле без проблем работают вместе — в кооперативе и дополнительных режимах, которых в Vampire Smile, по ощущениям, не меньше десятка.

При этом у обоих героев свои способности и оружие, а любое комбо может в любой момент подхватить и продолжить любой из двух игроков. Дастин описывает это так: «Вы подбрасываете врага в воздух, наносите ему несколько ударов, тут вас догоняет друг, подбрасывает врага еще выше, отрубает от него в воздухе несколько кусков, а потом добивает ударом об землю». Правда, во время особенно ожесточенных кооперативных баталий герои иногда теряются в гуще схватки, так что становится непонятно, где Юки, а где Посудомойщик, но это только до тех пор, пока не приучаешься ориентироваться по разноцветным навигационным маркерам над головами героев.

■ ■ ■

От Vampire Smile людей приходится буквально оттаскивать. И немудрено: Джеймсу Сильве, кажется, удалось создать идеальный двухмерный beat 'em up — местами бескомпромиссно сложный, но вознаграждающий за мастерство незабываемо яркими боевыми моментами. Даже жаль, что Джеймс до сих пор выступает в инди-лиге: судя по «Улыбке вампира», он более чем готов к большим бюджетам и крупным проектам.

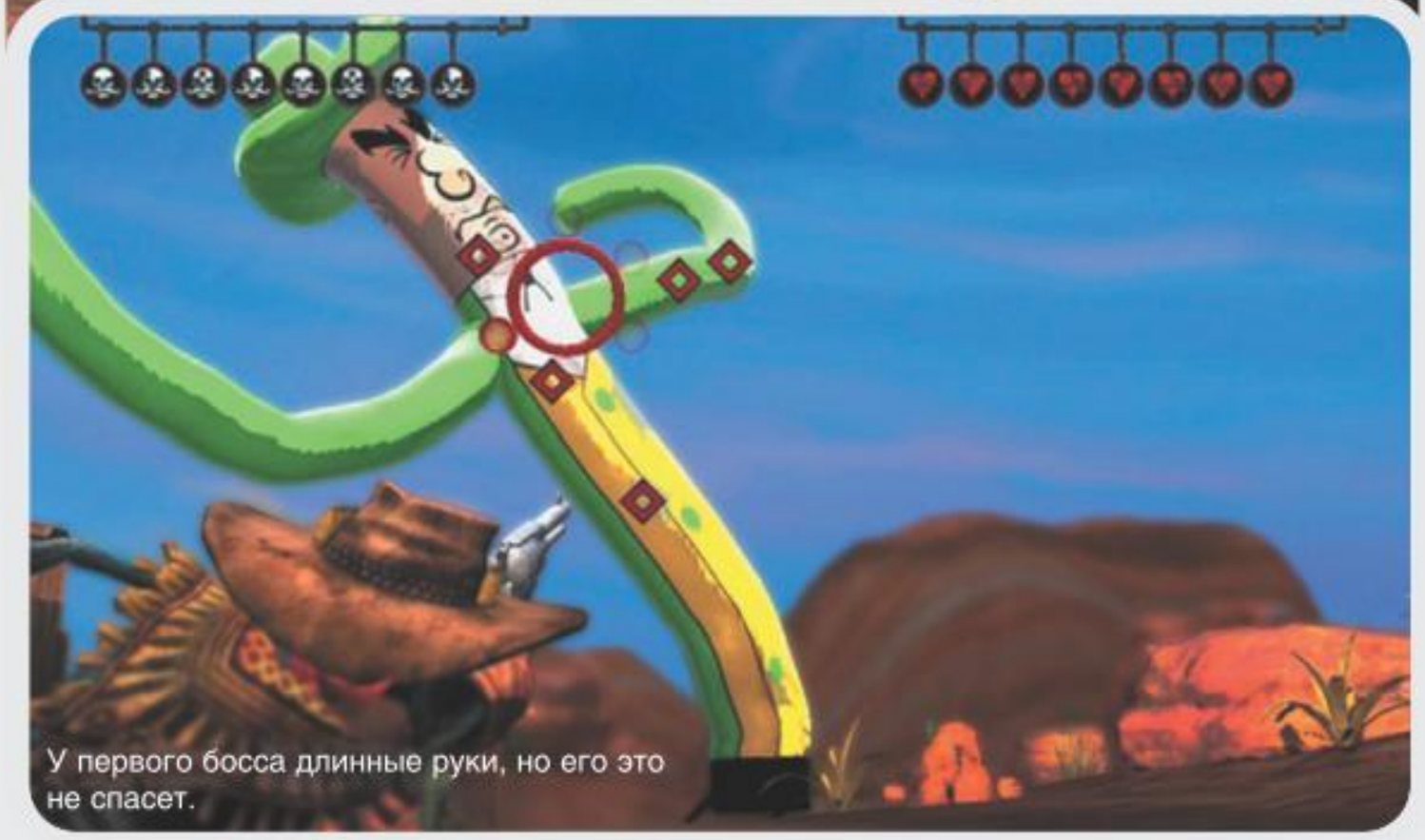


Наш ковбой хоть и мертв давно, под пули все же не лезет, если есть где укрыться.

The Gunstringer

В ловких и натруженных руках

Жанр
Экшен им. С.В. Образцова
Разработчик
Twisted Pixel
Дата выхода
2011



У первого босса длинные руки, но его это не спасет.

Студия **Twisted Pixel** — настоящие мастера маленькой яркой игры. Именно эти люди разработали аркадную головоломку **The Maw**, в которой мы управляли невероятно прожорливым существом, подраставшим по мере того, как в его бездонную глотку отправлялись все новые жертвы. И они же подарили миру **'Splosion Man**, нетривиальную игру, главным героем которой было неунывающее существо, которое знало единственный способ общения со вселенной — при помощи самоподрыва. И те же самые люди занимаются сейчас созданием такой же точно игры, небольшой и запоминающейся, только теперь она поддерживает Kinect, называется **The Gunstringer** и рассказывает историю марионетки-зомби.

Главный герой The Gunstringer — кукла на ниточках со зверским выражением лица. В прошлом наш подопечный разбойничал на Диком Западе, но банда, в которой он состоял, предала и убила беднягу. Теперь бывший уголовник жаждет мести, и мы — его главное секретное оружие.

Тот факт, что центральный персонаж — марионетка, разработчики воспринимают не только как повод для интересной визуальной стилизации. Это базовый элемент геймплея. Мы уже упомянули о том, что игра поддерживает Kinect, но правильнее было бы сказать, что вокруг него она построена. Ваша левая рука удерживает воображаемую крестовину (к которой и «прикреплены» ниточки героя) и управляет движениями персонажа, а правая контролирует огромный красный прицел. Герой сам бежит вперед, сам в определенные сюжетом моменты прячется в укрытия, а вы лишь помогаете ему уворачиваться от препятствий, поводя рукой влево-вправо, выцепляете прицелом врагов и, наметив до шести целей (больше в барабан не влезает патронов), стреляете. Не нажимаете на кнопку, не топите нижний правый триггер на геймпаде, а подкидываете вверх руку, будто в ней и правда зажат револьвер. Это вроде бы мелкая деталь, но во время игры доставляет массу удовольствия — изображать из себя ковбоя, оказывается, увлекательное занятие. Пальцы сами собой складываются в «пистолетик», а чтобы не сопровождать каждый залп радостным «пдыщь!», приходится специально себе напоминать, что вокруг люди.

Враги, между прочим, под стать герою. Такие же марионетки с не менее зверскими рожами носятся по экрану, садят в вас из игрушечных револьверов, швыряются динамитными шашками и удирают в дилижансах, постреливая из окон. Вообще, кукольную тему Twisted Pixel раскручивают великолепно. Сама игра, все, что происходит на экране, — на самом деле кукольный спектакль, поэтому в ключевые моменты игра переключает камеру «в зал» (живое видео) и обрушивает на вас шквал аплодисментов. А после победы над первым боссом зрители от восторга аж встают с кресел (сам этот босс оказывается гигантским надувным человеком, отчаянно раскачивающимся на ветру). Разработчики даже сделали для вступительного ролика самую настоящую марионетку — копию главного героя, которую перед спектаклем «хоронят» за кулисами (история начинается с того, что мы выбираемся из неглубокой могилы).

Напоследок мы решили поинтересоваться, что же на самом деле показывали актерам, изображающим в роликах ликующую публику. «Да в принципе… ничего, — ответили нам и пожали плечами. — Просто режиссер со сцены говорил: а теперь, мол, бурные, несмолкающие». Twisted Pixel в чем-то сама похожа на этих актеров: практически из ничего, из очень простых и очевидных идей студия уже в который раз собирает отменную игру.

А в том, что The Gunstringer в итоге получится очень хорошей, сомнений пока практически нет. Если все пойдет нормально, она вполне может стать еще одной веской причиной для покупки Kinect наряду с **Child of Eden**.

ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОГО АВИАСИМУЛЯТОРА

БИТВА ЗА БРИТАНИЮ

ИЛ-2 ШТУРМОВИК

РЕКЛАМА

16+
www.pegi.info

© 2010 ЗАО «1С». ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.

1С ФИРМА «1С»

1С 1C company MADDOX GAMES

ПРИЛЕТЕЛИ, ВЫПИЛИ, ПОГОВОРИЛИ 2

ДНЕВНИК НАБЛЮДЕНИЙ ЗА РАЗРАБОТЧИКАМИ И ИЗДАТЕЛЯМИ НА GDC

АВТОР:
СЕРГЕЙ КЛИМОВ

ФОТОГРАФИИ:
OFFICIAL GDC @ FLICKR.COM

Как известно, в марте каждого года несколько тысяч издателей и разработчиков слетаются в Сан-Франциско на конференцию GDC, чтобы в течение недели произвести неизгладимое впечатление на других разработчиков, издателей, а также на игровую прессу. Специально для «Игромании» видный индустриевед Сергей Климов понаблюдал за особями в их естественной среде обитания и написал иронический портрет современной индустрии

Автора!

Сергей Климов — постоянный автор журнала «Игромания». Играми как бизнесом занимается 15 лет, эволюцию своих игровых пристрастий описывает как **Loom**, **Doom**, **Bloom**.

В прошлом году Сергей и его партнеры объединили свою независимую студию **Snowball** с гигантом российского издательского рынка, компанией «**1С-СофтКлаб**». С тех пор Сергей работает в новой компании директором по развитию нового бизнеса и мечтает так развить этот самый новый бизнес, чтобы переехать, наконец, в деревню на берегу моря.

В свободное от ворочания миллионами и подписания мегахитов время Сергей продюсирует продолжение одной чрезвычайно хорошей пошаговой стратегии, чье название начинается на букву «Э» и заканчивается цифрой «2». Больше всего ему хочется, чтобы эта игра выиграла приз **Independent Games Festival 2012**.

Экосистема Game Developers Conference проста. Пока умные и успешные разработчики читают лекции тупым и неопытным, продюсерская прослойка обсуждает «реальный бизнес» за ланчами и ужинами. Те же, кому по делу поговорить не о чем, отправляются тусить на вечеринках.

При этом с первого же дня конференции происходит смешение народов. Образуются группы по интересам — или по их отсутствию. Балбесы из Германии вместе с балбесами из Украины тусят на скандинавской гулянке, спонсируемой министерством культуры Голландии. Рядом бойкотирующие праздную вечеринку голландские продюсеры ужинают со своими калифорнийскими агентами. За этим же столом их бельгийские коллеги и французская пресса.

Точно очертить образ «российского разработчика» или «французского издателя» невозможно. Имеет смысл говорить лишь о «гениальном разработчике» или «издателе без мозгов» — явлениях, не знающих гра-

Экосистема GDC: футуристы.

ниц. Как и во многих областях жизни, в игровой индустрии подобное притягивает подобное. Я вспоминаю это всегда, когда выслушиваю очередную историю про «очень хороших людей, которым случайно не повезло подписаться с идиотами». В первый раз такое можно посчитать исключением. В двадцать первый история звучит как подтверждение универсального правила, гласящего, что награда всегда находит своего героя.

Когда очередные очень хорошие люди случайно подписываются с идиотами, я воспринимаю это как подтверждение универсального правила, гласящего, что награда всегда находит своего героя

Комсомольцы

На дворе — выходные. Конференция еще не началась, но почти все участники в Сан-Франциско уже прилетели. Молодые и праздные тратят эти дни на то, чтобы сфотографироваться на фоне моста Золотые ворота, посмотреть секс-шопы в районе улицы Кастро и съесть туристический бургер на пирсе номер 39. Стреляные воробьи индустрии в это время предаются в разной степени полезной деятельности, как то: завтраки, ланчи и ужины с партнерами. Совместный прием пищи под неторопливую беседу — проверенный веками способ решения самых сложных вопросов.

Стреляные воробьи индустрии завтракают, ланчуют и ужинают с партнерами: совместный прием пищи под неторопливую беседу — проверенный веками способ решения самых сложных вопросов

Мое сегодняшнее дело — две игры на продажу. Обе выходят в конце 2011 года или в начале 2012-го, тут уж как разработчики выступят (проекты еще не объявлялись, и я могу лишь намекнуть, что один — на букву «Э» с цифрой «2» в названии, а другой — на букву «М», с цифрой то ли «4», то ли «5»... как посчитать, знаете ли).

Есть, пожалуй, только одна компания, которой я хотел бы доверить издание этих проектов на территории Франции. Это среднего размера фирма, которая много и успешно издает сама. У нее мы лицензируем проекты для издания в России, так что у нас — взаимный интерес, и мы договариваемся о «длинном ланче». Часа на три-

четыре, чтобы обсудить все возможные варианты совместной работы.

Они очень настойчивые, если не сказать настырные — знаю по своей шкуре. Когда у них есть вопрос по русской версии игры, они пишут с утра одно письмо, потом еще одно вечером, а потом раз пять звонят мне по телефону, чтобы убедиться, что я все понял и сделаю ровно так, как мы договорились.

> Комсомольцы индустрии — это такие особые нудные люди, которые умудряются работать с играми с серьезностью нейрохирургов

Ключевой вопрос, который я прорабатываю с любым издательским партнером, — «а что еще мы можем сделать, чтобы увеличить продажи на вашей территории?». Эти ребята — профессионалы в данной теме. И это ровно та черта, которая мне нужна, чтобы в своей буржуазной Франции они привели к успеху наш победоносный российско-украинский проект.

Куда в Сан-Франциско можно отвести трех французов? Первое правило: никогда не вести их во французский ресторан. Один из российских издателей однажды отвел директора по закупкам **Atari** во французский ресторан в Москве, и об этом случае в Atari вспоминают до сих пор — со словами, что так дорого и так невкусно они еще никогда не ели.

Второе правило: никогда не пытаться произвести на французов впечатление. Их будет интересовать исключительно еда, оцененная по шкале от «хреново» до «убого, но терпимо», — ибо мы в Америке, где «хорошо» французу быть не может по определению.

Чтобы не рисковать, я везу их в порт, за пределы города и туристической зоны. Здесь ловят и жарят рыбу, здесь нечего критиковать: рыба — она и есть рыба. И здесь можно совершенно спокойно проговорить на свежем воздухе хоть час, хоть два, хоть все четыре.

Один из трех моих гостей — недавно перешедший в издательство специалист по лицензированию. Хороший парень, только молодой и чересчур серьезный. Как будто это он, а не я вырос в СССР в очередях за сахаром. Мне кажется, что он — один из «комсомольцев индустрии». Это такие особые нудные люди, которые умудряются работать с играми с серьезностью нейрохирургов. И если это так, то с этим надо бороться — пока парень не подрос и не испортился окончательно.

> Только комсомольцы и дураки выбирают партнера по максимальной сумме аванса. Условия контракта стоят ровно столько, сколько стоят люди на другой стороне сделки

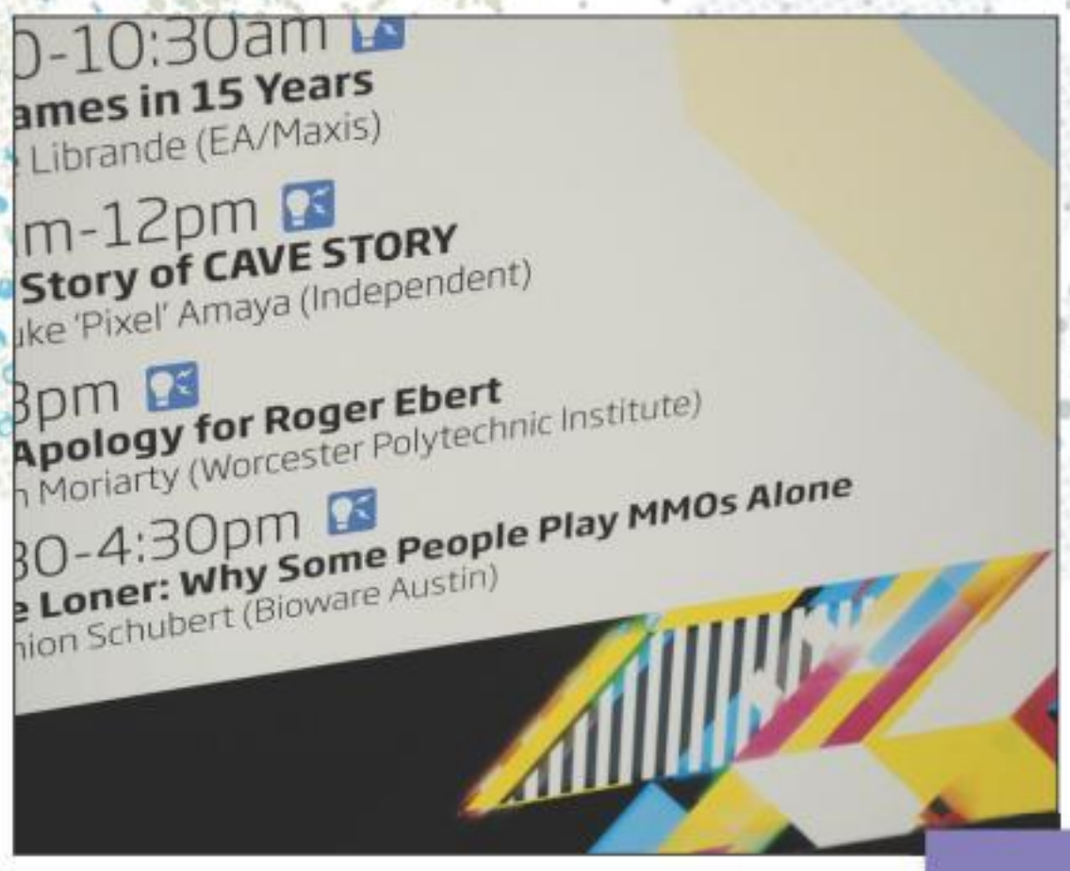
Мы находим столик, заказываем рыбу и начинаем обсуждать погоду. На лице специалиста — легкое ожидание. Каждый вопрос он оценивает с точки зрения того, насколько ближе он подводит нас к разговору о контракте. Обсудив погоду, мы дискутируем об устрицах. О ценах на устрицы. О диких устрицах. Об устрицах на Тасмании и на Дальнем Востоке. Параллельно с этим вспоминаем наших общих знакомых, которые тоже любят устриц и занимаются изданием игр в Испании. Я слышу последние новости про их рынок, передаю приветы. Специалист по лицензированию нетерпеливо стучит ножкой под столом: прошло сорок пять минут деловой встречи, однако о ценах и сроках проектов мы так еще и не поговорили. И даже не упомянули ни одну из интересующих нас игр.

Солнце заходит за холмы напротив, мы пересаживаемся за другой столик и переходим к обсуждению личных планов — их, моих, руководителей наших компаний. Я хвастаюсь нашими продвижениями на международном издательском поле. Они рассказывают о том, как хорошо во Франции продаются игры «трудных жанров» — с привлечением цифровой дистрибьюции и грамотным продвижением. Я замечаю, что подобное возможно и в России — важны условия. Нужен одновременный запуск в рознице и в цифре, хорошая цена цифровой версии, а также возможность оплатить покупку любым известным способом — от SMS до платежных терминалов.

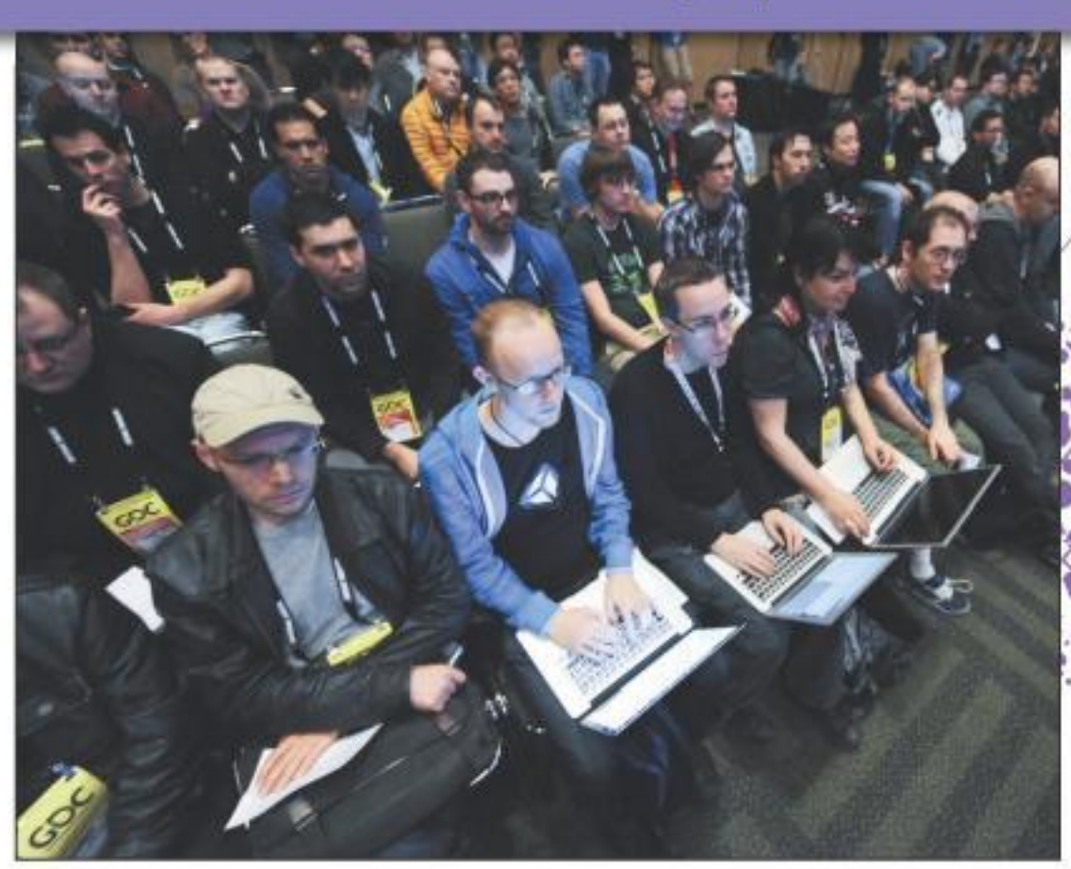
Через два часа подобных разговоров наш комсомольский друг разве что не пускает дым из ушей. По его мнению, мы только что потратили ценное время на обсуждение настолько теоретических вещей, что рабочим результатом это никак не отольется. Чего он не замечает — так это того, что мы уже практически договорились работать вместе по всем проектам 2011 года.

Приносят кофе и десерты. Я передаю ребятам в руки iPad с материалами по моим проектам. Они смотрят, задают вопросы, и через пять минут симметричным жестом пододвигают ноутбук с роликом реального игрового процесса их новой пошаговой стратегии. Мне нравится. Я говорю, что готов их издавать и готов платить прямо сейчас, если это будет fair deal. Что такое fair, мы все знаем не понаслышке, не первый год замужем — права на три года, вычеты расходов до подсчета авторских, хеджирование курсовой разницы валют и далее по тексту.

Предложение принято, и в ответ мне подтверждают, что поставят в свой порт-



Экосистема GDC: профессионалы.



фель и мои игры, как только я назначу даты выхода. Контрактами займутся наши юристы. Принципиальное согласие получено — и это главное. Я решил вопрос с издателем во Франции и договорился об их каталоге на Россию. Как ни крути, это была хорошая встреча, даже если некоторым комсомольцам она не понравилась.

Только комсомольцы и дураки выбирают партнера по максимальной сумме аванса. Индустрия полна историй из серии «обещал, но не заплатил» или «подписал, обанкротился и похоронил весь каталог вместе с компанией». Условия стоят ровно столько, сколько стоят люди на другой стороне сделки.

Реальный критерий выбора — общие ценности фирм и общность персональных векторов их ключевых сотрудников. Это не компания А продает игру Х компании Б, это конкретно я продаю конкретный проект именно этому человеку. И если он собирается уходить с работы или если я не планирую присматривать за своим проектом от момента подписания сделки до самого релиза, то никому такая сделка не нужна. Ибо успех рождается только из действий людей и их отношений, параметры контракта вторичны. Кто этого не понимает — тот для меня комсомолец, равняющийся на флаг, за которым он не видит реального издательского процесса.

Футуристы

Многие годы я работал в региональном издательстве — в студии **Snowball**, которая занималась лицензированием, локализацией и продвижением игр. Чуть позже мы с партнерами создали фонд **Snowberry**, который начал продюсировать проекты независимых команд. Таким образом из человека в конце производственной цепочки я превратился в человека у истоков новых проектов. Что мне очень понравилось — всем рекомендую!

Но будучи так долго сфокусированным на том, как получше продать что-то, уже разработанное и представленное кем-то для конкретной платформы (будь то PSP или PC), я почти отвык думать за пределами издательских ограничений. Принесли игру — издаем. Не принесли — ждем, пока принесут.

Да, можно издавать только в рознице — можно и через цифровую дистрибьюцию. Можно в России, а можно еще и в Польше. Можно продавать по 100 рублей, а можно по 500. Однако от перемены мест слагаемых сумма не сильно-то и менялась.

И вот год назад мы объединили камерный Snowball с гигантским «**1С-СофтКлаб**», и мне пришлось думать не столько о ближайшем квартале, сколько о ближайшей пятилетке. Признаюсь, поначалу я сопротивлялся такому расширению горизонта как только мог. Онлайн? Мистика! Игровые консоли? Фантастика! Всем срочно издавать проекты для PC! И хорошо их продвигать! В этом состояло мое кредо, в это я верил и этим едва не ограничил свои полномочия.

Но все течет, все меняется. Осознав, что мне не избежать работы над запуском новой системы цифровой дистрибьюции, я по-

просил брать меня приглашенным гитаристом на основные переговоры по теме. И вот однажды ранним февральским утром я ехал на Маяковку, в дикую рань, чтобы пообщаться с опытными в этой области людьми... и обсуждал с одним коллегой **Steam**.

По моему представлению, Steam уже установлен практически у всех российских игроков, и немалая их часть будет скорее расположена платить за игры на этой платформе — пусть цены там и выше стандартных российских цен, — чем устанавливать какие-либо новые клиентские программы.

С этой точкой зрения я и прибыл на завтрак, где «один из лидеров российской цифровой дистрибьюции» на мой вопрос «а как же Steam, он вас не задавит?» ответил, что Steam — это дело «двух-трех лет в будущем», а сегодня по поводу этой платформы беспокоиться нечего.

Уже по пути в офис на меня нахлынули сомнения. Лично мне кажется, что Steam — это здесь и сейчас. Однако человеку с опытом на рынке кажется, что это там и потом. Неужели я записался в футуристы? «Википедия» пишет, что футуристы «воспевают войны и революции». В принципе, я считаю, что война цифрового и традиционного каналов распространения — неизбежна и без революции на рынке дистрибьюции не обойтись. Так что все сходится.

Об этом разговоре я вспомнил буквально через три дня, когда во время GDC позвал приятеля-разработчика позавтракать вместе и задал ему вопрос: а что он, директор европейской студии, думает про эту платформу? Steam победит или это пустое?

«Steam, — сказал мой приятель, — это прошлое. Забудь про Steam. Через три года он будет для игровой индустрии тем же, чем сейчас является розница, — уходящим форматом». И тут я, признаться, чуть не подавился своим мисо-супом. Steam — прошлое?! Похоже, я встретил не просто футуриста, а суперфутуриста.

Онлайн? Мистика! Игровые консоли? Фантастика! Всем срочно издавать проекты для PC! И хорошо их продвигать!

Однако на протяжении конференции я услышал подобное еще не раз и не два. Платформа **OnLive**, поддержанная большинством европейских интернет-провайдеров, решает настолько много вопросов, что крайне трудно сопротивляться ощущению — она вот-вот завоюет на рынке господствующие позиции.

«Википедия» пишет, что футуристы «воспевают войны и революции». Что же: война цифрового и традиционного каналов распространения неизбежна. Без революции на рынке дистрибьюции не обойтись. Все сходится

Судите сами: если вам интересна новая игра, например **Dragon Age 2**, вы можете бесплатно ее погонять полчаса, с любого компьютера. Так как игра запускается на удаленном сервере, вы можете играть с самого дешевого нетбука с самыми прекрасными результатами. Не надо принимать решение «покупать или не покупать», достаточно просто попробовать.

Если вы начали играть дома и уехали к приятелю на выходные, не надо везти с собой флэшку с сохраненными играми — достаточно логина, пароля, телевизора и интернет-кабеля.

По сути, это универсальное средство для расширения аудитории. Потому что при такой модели — подпишись на канал и играй во что хочешь, пробуй бесплатно и плати за что понравится — я был бы не против сыграть в целую тучу проектов. В те, за которые мне жалко отдавать 500 рублей, но посмотреть которые интересно.

Безусловно, подобного рода рассуждения зависят от целого ряда частностей. Допустим, в Румынии у большинства населения дома стоит канал на 100 Мбит/с, а скоро средней скоростью будет и вовсе 1 Гбит/с. И там OnLive заработает без проблем. В России же сами провода, сам факт обеспечения доступа и скорости — это вопрос нескольких лет как минимум. Так что «OnLive для всех» — это программа скорее 2015-го, чем 2012 года.

Тем не менее без понимания будущего трудно планировать настоящее. Только побывав за одну неделю на встречах, где Steam по очереди считали то будущим, то прошлым, я осознал, насколько широка пропасть между «региональной дистрибьюцией» (в понимании «обеспечить все магазины России коробками второго «Ведьмака» в день релиза») и «международной разработкой» (в значении «создать такой продукт, который будет востребован через год»). Футуристы от игровой индустрии в данном контексте — необходимое звено эволюции бизнеса. Пусть даже они все будут сумасшедшими, сам факт наличия ориентиров и возможных сценариев развития рынка уже сильно помогает сопоставить «сейчас» и «потом», «так есть» и «так будет».

Идиоты

Первый день конференции. Из-за разницы в часовых поясах (Москву и Сан-Франциско разделяют 11 часов) к обеденному времени я практически сплю на ходу.

Поднимаясь на эскалаторе на третий этаж конгресс-центра, замечаю у панорам-

Экосистема GDC: бизнесмены.

ных окон двух моих хороших знакомых, которые в прошлом году выпустили игру со средним рейтингом 86% (данные «Метакритика») и продали сильно за миллион копий на трех платформах. Они лежат на полу и всем видом дают понять, что им как минимум настолько же плохо, насколько и мне.

Подхожу, падаю рядом. Жмем руки. Говорить неохота, хочется просто заснуть, свернувшись клубком, и чтоб ни один издатель или разработчик часа три-четыре не беспокоил. Максимум мозговой деятельности — проверить почту, прочитать новые входящие и ответить «OK» на совсем уж простые письма. Все остальное требует интеллектуальных усилий такого масштаба, на который ни я, ни ребята сейчас не способны.

Проходит пятнадцать минут. У одного из друзей срабатывает будильник. В тот момент, когда я уже готов выкинуть парня в окно, лишь бы не слышать надрывное «пи-пи-пи», он, словно зомби, рывком приводит себя в вертикальное положение. Открывает расписание конференции и объявляет, что скоро начнется интересная лекция — «Монетизация игровых проектов через выпуск DLC — основной канал сбора денег с игроков».

Я, может быть, и пошел бы, тем более что практически все партнеры издательства, в котором я сейчас работаю, активно балуются с форматом DLC, зачастую — без какой-либо логики. А тут не ровен час меня наконец-таки научат, и я смогу понять их внутренние мотивы и логику процесса. Однако Морфей настолько силен, что я отрубаюсь на мысли о том, как хорошо лежать на полу и собираться идти на лекцию... Следующее, что я вижу, — это лица друзей, которые возвращаются со стороны лекционного зала.

— Ну и как, просветились? — спрашиваю я.

— О да! — далее следуют нецензурные выражения.

— А что, уже целый час прошел?

— Нет, — говорят ребята, — прошло минут десять. Но там такое говорят, что лучше мы здесь поспим.

Футуристы от игровой индустрии— необходимое звено эволюции бизнеса. Пусть даже они все будут сумасшедшими, сам факт наличия уже сильно помогает сопоставить «сейчас» и «потом», «так есть» и «так будет»

Я спрашиваю, а зачем им, команде с миллионными продажами и успешной игровой серией, понадобилось ходить на такие странные лекции. Вы ведь и DLC не выпускаете толком, и с деньгами у вас проблем нет — зачем вам эта странная идея, в сторону которой сейчас все кому не лень лезут?

— Ты знаешь, — отвечает мне их старший продюсер, — последние семь лет я работал над нашими играми как ишак. И каждый раз, весной, я читал про начало выставки GDC, и

меня обуревали сомнения. Ведь получалось, что, пока я корплю над кодом в студии, какие-то сотни и даже тысячи разработчиков где-то там, на конференции, делятся секретами, заглядывают в будущее, увеличивают собственные возможности. И я сказал себе: Гильом, в этом году ты точно поедешь на конференцию и точно не будешь назначать никаких встреч, чтобы по полной программе послушать умных лекторов.

— Судя по тому, что ты не выдержал и получаса, там ловить нечего, — вставляю я.

> Морфей так силен, что я отрубаюсь на мысли о том, как хорошо лежать на полу и собираться идти на лекцию... Следующее, что я вижу, — это лица друзей, которые возвращаются со стороны лекционного зала

— Я тебя умоляю, — отвечает мне продюсер. — Там в зале — сплошные идиоты, которые не знают, чем **Doom** отличается от **Loom**. А лекцию читает разработчик, которого самого надо проверить на знание индустрии. Короче, это тот самый случай, когда одноглазый — для слепой толпы уже прямо-таки гигант.

— В будущем году приедешь?

— Угу, — отвечает мой приятель. — Но только без лекций. Пообедать с нашим юристом, обсудить перспективы, с тобой чаю попить — нет проблем. Но все эти молодые лица, которые я каждый раз вижу на выставке в таком нереальном количестве? И которые всегда казались мне немного туповатыми? Да они не просто кажутся, они и есть туповатые. Чтобы заплатить тысячу долларов за материал, который и так можно нагуглить в виде интервью в Сети, надо быть сертифицированным идиотом. Или работать в неигровом инвестиционном фонде, который сам не знает, что такое игры. Тогда да, тогда надо не просто ходить на эти лекции — надо еще весь этот бред конспектировать.

Профессионалы

День второй, на дворе — ранний вечер. У меня встреча с девушкой по имени Анни в чайном доме под названием Samovar Tea Lounge, что на крыше выставочного комплекса. Кипяток там и правда наливают из самоваров, правда ни одной русской физиономии в поле зрения я так и не обнаружил — видимо, причиной создания заведения была не ностальгия, а экзотика.

Я сижу за столиком и жду эту чудесную даму, попивая японскую сенчу. По цене (в переводе на российские деньги) 150 рублей. Что равно стоимости чая из опилок, который мне наливают в родимом «Кофе Хаузе», притом что «Кофе Хауз» — совсем даже не в Сан-Франциско и цена могла бы быть раза в три ниже. Если бы не взятки, согласования, ограничения... В очередной раз тихо радуюсь, что выбрал индустрию с минимальной коррупцией: игра или хорошая, или плохая, публику не подкупишь, главное — государственных денег не трогать, и все будет в порядке.

И вот — Анни. Я познакомился с ней, когда она была продюсером нашего немецкого партнера-разработчика с офисом в Гамбурге. После чего она перешла на работу в британское издательство в Лондоне, где занималась продвижением проектов. И вот теперь, спустя полтора года, она переехала в Канаду, где работает специалистом по развитию бизнеса в агентстве, представляющем интересы независимых разработчиков.

> Там в зале — сплошные идиоты, которые не знают, чем Doom отличается от Loom. Это тот самый случай, когда одноглазый — для слепой толпы уже гигант

К Анни у меня один вопрос — мне нужна студия, которая могла бы сделать пару небольших игр для iOS по нашей лицензии. В Москве такие команды берут минимум по $50 000 за игру. В Ванкувере, насколько я понял, подобное можно разработать за $25 000. И даже не спрашивайте меня почему — для этой платформы я еще не заказывал ни одного проекта, так что цифры вполне могут оказаться на уровне слухов.

Девушка выслушивает мои пожелания и обещает подобрать в течение двух недель несколько студий для более детального рассмотрения. Интересуюсь, как ей на новой работе. «Отлично», — говорит она. Разработка была достаточно унылым делом — по три года на одном проекте, хоть вешайся. Продвижение в Лондоне шло веселей. Если бы только издатель не обанкротился и не уволил всех задним числом, о чем сотрудники узнали, придя на работу к закрытым дверям офиса. Зато теперь — все как никогда хорошо. В Канаде легко обустроиться, в Ванкувере хорошая погода, а работа с разработчиками в поисках издателя привлекательна тем, что не успеваешь соскучиться — всегда полно новых идей и новых возможностей.

Пример Анни показателен: когда вы достигаете определенного профессионального уровня, коллегам из индустрии уже не важно, откуда вы родом, — сумма опыта и знаний перевешивает любые преимущества или недостатки малой или большой родины. При условии, конечно, что ваша репутация чиста, как блестящий червонец, вы умеете общаться с людьми самых разных культурных и социальных слоев и не подвержены клиническим восточно-европейским депрессиям.

Буквально десять лет назад про людей, работавших с играми, говорили: это НЕМЕЦКИЙ

Экосистема GDC: пенсионеры.

продюсер. Работает со стратегиями, тактиками. Сегодня же, скорее всего, скажут: это ПРОДЮСЕР. Сделал массу стратегических проектов. По-моему, из Германии, но черт его знает — спроси сам на всякий случай. На первый план выходят способности, а где он там родился, в Мюнхене или в Мурманске, какая разница? И в этом плане игровая индустрия — прекрасный трамплин для тех, кто хочет повидать мир, переехав на время (или навсегда) в другую страну, не меняя при этом работу.

Вечером этого же дня я сижу на приеме, устроенном нашими юристами для своих клиентов из игрового и кинобизнеса, и разговариваю с приятелем из Бельгии. Он мне предлагает нанять британского продюсера, только что освободившегося в Германии, чтобы он мог работать у меня в Москве над проектом, финансируемым нами в Киеве. Ирония судьбы в том, что нанять такого опытного специалиста нам выйдет не дороже, чем взять на работу кого-то из местных. Ибо зарплатные ожидания высококвалифицированного персонала в Москве воистину превысили все мыслимые и немыслимые пределы.

Если бы я читал лекции для студентов, желающих найти работу в игровой индустрии, я бы раздавал им на первом же занятии майки с надписью «Неважно, откуда ты, — важно, насколько ты хорош». Тот самый случай, когда профессия освобождает.

Бизнесмены

Не знаю, какие ассоциации рождаются у вас при слове «бизнесмен», но лично у меня первая реакция — негативная. Сразу почему-то вспоминается АО «МММ» и иже с ним. «Делать бизнес» — это что-то теневое, вроде реэкспорта иридиевых втулок или предпродажи заложенных дважды таймшеров. Но это специфика «Роисся вперде» — во всем остальном мире слово «бизнес» подобного негативного оттенка не несет, а потому я счел разумным поставить в заголовок именно его.

Пятнадцать лет назад я был молодым и наивным юношей, приехавшим в Нью-Йорк продавать свою первую разработку (и, как выяснилось, последнюю — после этого Snowball стал издателем, локализатором и продюсером; полный цикл разработки мы с тех пор ни разу сами не проворачивали). Распахнув ногой входную дверь (по тем временам) гиганта индустрии **GT Interactive**, я ввалился в кабинет к вице-президенту и предложил ему купить замечательную российскую игру. После полутора часов разговоров я был вежливо, но безжалостно послан.

Прошло десять лет, и однажды я оказался в Малибу — на Рублевке Лос-Анджелеса. Наши партнеры из студии **Novalogic** позвали нас на ланч в местный «притон богачей». Опять-таки не могу не сослаться на Россию: принципы организации общепита что в Малибу, что в Барвихе едины. На десять процентов вкуснее среднего стоит на сто десять процентов дороже (кто обучался в бизнес-школе, наверняка подскажет, как называется эта модель, где избыток платежеспособного спроса эксплуатируют на фоне отсутствия сопоставимых по качеству предложений).

Где-то между супом и котлетами (рыбными) мимо стола проковыляла знакомая фигура. «А вот и наш агент», — сказали мне коллеги из Novalogic. «Надо же, — подумал я, — ведь это тот самый вице-президент, с которым я видел-ся в далеком 1996-м».

> Как хорошо, что у нас индустрия с минимальной коррупцией: игра или хорошая, или плохая, публику не подкупишь, главное — государственных денег не трогать, и все будет в порядке

И вот на дворе — март 2011 года. Вместе с несколькими приличными людьми я отправился на благотворительный турнир по покеру среди «ветеранов игровой индустрии» (подразумевается, что, если вы продержались в этой области лет десять, а то и больше, то вы точно ветеран и можете себе позволить немножко пожертвовать на благотворительность). В тот вечер все деньги от проведения турнира шли в фонд, помогающий детям-инвалидам.

Около ста участников разделились на двенадцать столов, пошла игра. Подняв глаза от полученных на руки карт, я увидел напротив себя того самого экс-вице-президента, ставшего агентом. Он сидел за моим столом, и даже более того — он был одним из организаторов этого турнира.

Не возьмусь предполагать, о чем говорили во время игры люди за другими столами — у нас же речь пошла исключительно о том, кто кому продал какие права и кто с кем сейчас судится. Например, один британский разработчик принял финансирование от издателя из Германии, который почему-то попросил подписаться с его офисом в Лихтенштейне. Инвестиция вышла боком, так как лихтенштейнская компания обанкротилась, и теперь разработчик оказался и без прав на свою игру, и без денег на продолжение работы. Что поделать, это вам не кружок кройки и шитья — структура современной сделки в нашей индустрии требует не меньшей выверенности, чем игровая механика.

В перерыве между партиями я задал вопрос организатору турнира: как бы он определил свою профессиональную область? Ведь он и не разработчик, и не издатель. Он не сфокусирован ни на дизайне, ни на продвижении. В ответ я услышал, что он сам себя определяет как бизнесмена. «Ты знаешь, — сказал он мне, пережевывая незажженную сигару (курить в помещениях в Сан-Франциско запрещено законом, это вам не Москва), — посмотри на тех, кто сюда пришел, и вспомни разговор за столом. Ты думаешь, в чем причина большинства этих печальных историй про юристов, потерю прав и страдания разработчиков?» — «В куриных мозгах», — хотел ответить я, но вовремя остановился и почтительно промолчал, ведь этот дядя таких, как я, на завтрак ест сырыми, с солью и перцем. «Причина в том, — сказал товарищ, — что почти никто в этом помещении не думает об играх как о бизнесе». И в этом он был совершенно прав.

> Студентам следует на первом же занятии раздавать майки с надписью «Неважно, откуда ты, — важно, насколько ты хорош»

Большинство разработчиков одержимы жаждой славы и жаждой денег. Однако желание заработать и желание построить бизнес — вещи разные, иногда даже противоположные. Мои московские знакомые как-то продавали свой проект в Германию за $200 000. Как вы думаете, сколько они потратили на юриста, который смог бы обеспечить им пуленепробиваемый контракт? Ноль! Ровно ноль рублей и ноль копеек. Я не знаю, что у них случится со сделкой — надеюсь, все пройдет хорошо, — однако для меня это симптоматично.

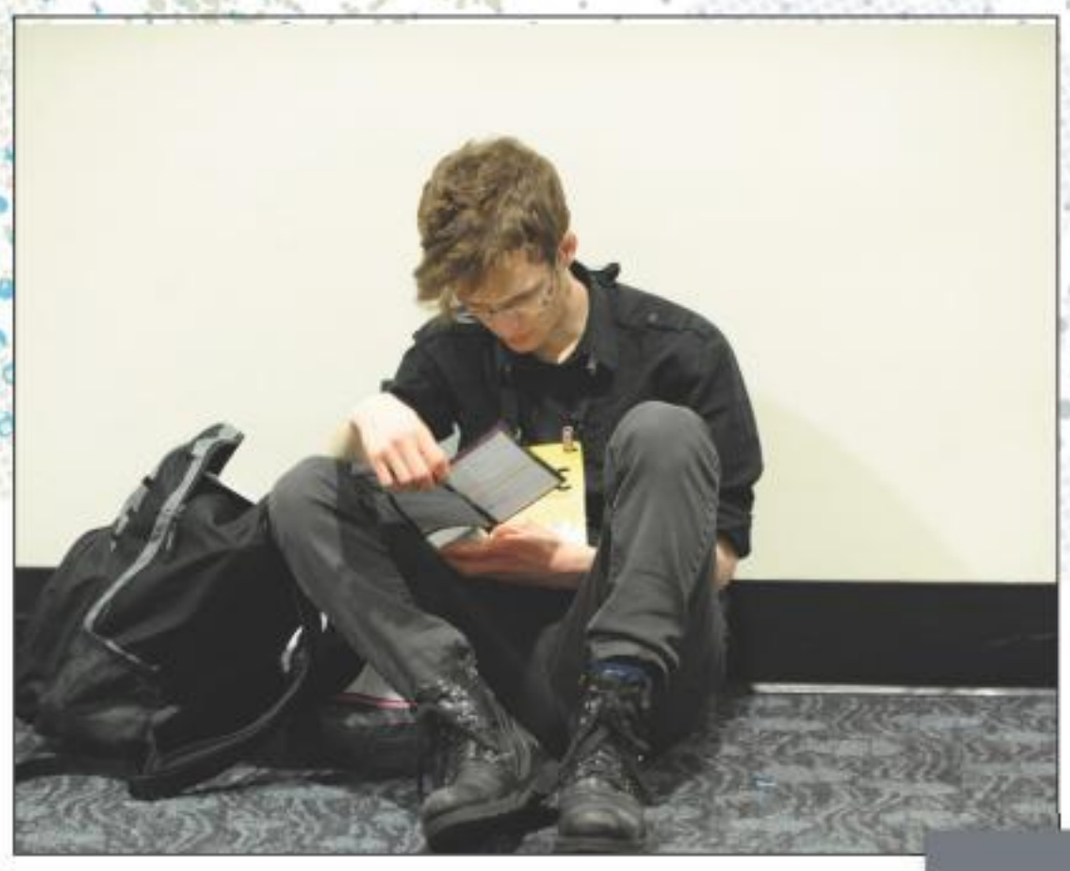
С другой стороны, и большинство издателей озабочены совсем не бизнесом — понимаемым как построение цепочки воспроизведения качественных игровых продуктов. Вместо этого они озабочены тем, как бы побыстрее и попроще нагнать оборота и прибыльности для своей компании конкретно в текущем финансовом году. И потому так многочисленны все эти трогательные истории о том, как очередную команду большой издатель «отжал и выбросил».

Когда игры были маленькими и цикл разработки был недолгим, главным козырем, главным талантом был, безусловно, господин Дизайн. Есть хорошая идея — есть игра, есть продажи, есть успех.

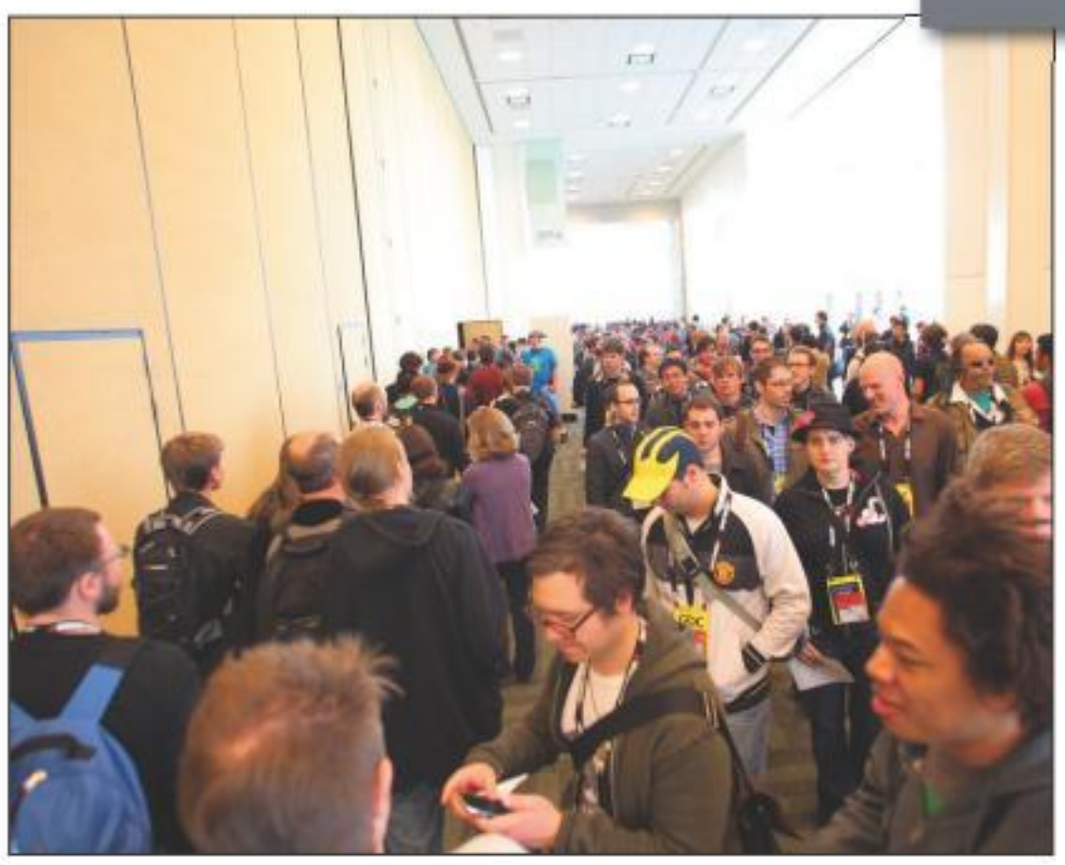
Когда игры подросли, бюджеты сравнялись с бюджетами кинопроизводства, а команды раздулись до 300-400 человек в проекте, на первое место вышло Продюсирование. Чтобы заставить три сотни идиотов сделать хотя бы что-нибудь в срок и в синхроне, необходимо обладать способностями финансового аналитика и силой воли погонщика ослов.

Сейчас же, когда традиционные платформы рассыпались из «консолей и компьютеров» на консоли, переносные консоли, компьютеры, мобильные телефоны, планшетники, игры с базой на сервере и сетевые игры, которые вообще трудно как-то классифицировать (социальные? казуальные? что дальше?) — ключевым вопросом становится не идея и не способность превратить ее к сроку в продукт, а умение из всего этого процесса извлечь максимум пользы для студии.

К дизайну и продюсированию как классическим дисциплинам разработки теперь прибавляется бизнес-экспертиза. Хороших бизнесменов крайне мало — потому что рецепт их поиска настолько же прост на бумаге, насколько и сложен в исполнении. Найдите человека, который пятнадцать лет занимался бы бизнес-вопросами игровой индустрии и при этом построил хорошую репутацию, а также достиг ощутимых коммерческих успехов по проектам,



Экосистема GDC: все остальные.



в которых участвовал. И когда найдете, уговорите его пойти на вас работать.

Если начистоту, то таких людей на GDC было человек сто. Из всех 19 000 специалистов, приехавших на конференцию.

Пенсионеры

На третий день конференции я сижу за столиком кафе Музея современного искусства, который расположен напротив выставочного зала GDC. Моя встреча — с Михалем и Марчином, двумя директорами всемирно известной студии-разработчика, отвечающей за, пожалуй, одну из самых ожидаемых ролевых игр года.

Один из ребят пьет кофе без кофеина. Другой — минералку. Я пью зеленый чай. После получасового обсуждения насущных вопросов, прерываемого рукопожатиями со всеми знакомыми, которые в этот час проходят мимо кафе по дороге на конференцию, у Марчина срабатывает поставленный на телефоне будильник.

Марчин достает из кармана пачку таблеток, выдавливает одну на ладонь и запивает глотком воды. Увидев это, я вспоминаю про свои собственные пилюли и выуживаю из сумки аптечку. Второй директор студии следует нашему примеру и тоже достает свою пачку. Немая сцена.

Я говорю, что мои таблетки — от нехватки железа, мне доктор прописал. Марчин показывает свои таблетки, на них написано: «Против гриппа». На упаковке Михаля пояснений нет, но он поясняет, что пьет курс для улучшения пищеварения. Мы некоторое время обсуждаем эпидемии этой весны, все за и против вакцинации. А также недостаток железа при вегетарианской диете.

Наконец, Михаль улыбается и говорит — а знаете, что? Лет десять назад мы бы с вами обсуждали не преимущества вегетарианства, а вчерашнюю вечеринку, и пили бы не минералку, а пиво с лаймом, чтобы избавиться от похмелья.

С ним трудно не согласиться. Молодым командам интересны бесплатные футболки и тусовки с открытым баром. Нас же интересует исключительно коммерческий результат от издания проекта, ради которого приходится много работать — что, по опыту, плохо совместимо с водкой и танцами до утра. По крайней мере, по нашему скромному, восточноевропейскому опыту людей, которым деньги не достаются за красивые глаза.

От этой встречи за столиком кафе в музее зависит, с какими языками выйдет в России эта чудесная ролевая игра, в какой день она поступит в продажу, в какой комплектации — и по какой цене. При этом мы говорим о хите, который станет в 2011 году либо самым продаваемом в России, либо вторым, в крайнем случае — третьим номером после пары серьезных, многомиллионных проектов.

Но если посмотреть со стороны, то мы, конечно, больше похожи на пенсионеров — со своей минералкой, с неспешным и бесконфликтным обсуждением... Уверен, при виде нас некоторые из пробегающих мимо молодых и горячих разработчиков уже отметили с раздражением: «Какой классный столик на улице заняли какие-то старперы, мать их за ногу». Ну да, это мы и есть, игровые старперы. С таблетками. И если у кого-то с этим проблема, то мы готовы немного поступиться принципами и, отставив минералку в сторону, в профилактических целях дать пару раз в дыню. Чтобы помнили, кто эту индустрию создавал и кто в ней лучше всех разбирается! ■

СЁГУН НОМЕРА

Total War: Shogun 2

Одной из самых ярких фигур японского сёгуната можно с уверенностью назвать Токугаву Иэясу: с его победой кончились кровопролитные самурайские войны (которым как раз и посвящена Total War: Shogun 2), по его инициативе был упорядочен и записан самурайский кодекс бусидо, с начала его правления Япония взяла курс на политику самоизоляции. Хоть официальный пост сёгуна сам Токугава Иэясу занимал всего два года (1603—1605), основанная им династия ознаменовала прогрессивный почти во всех отношениях период Эдо — время, когда Япония обрела единство и самую настоящую национальную идею. Правда, цена за такое счастье в любом феодальном государстве одна и та же — потеря свободы.

Мудрый террор

Токугава Иэясу был хитрым полководцем, талантливым дипломатом, умелым воином и, как водится в таких случаях, жестоким диктатором: законы соблюдались в первую очередь потому, что нарушителей карали быстро и беспощадно. Иэясу не забывал и очень старых личных обид — известен случай, когда пленника казнили только за то, что тот оскорбил будущего сёгуна в детстве. Не избежали наказания даже первая жена и сын правителя: уличив их в сговоре с врагом, Токугава Иэясу приказал казнить супругу, а наследника заставил совершить самоубийство. Конечно, если японский гражданин был искренне предан сёгуну (т.е. очень хотел жить), сёгун мог пощадить его. Иэясу, к примеру, помиловал некоторых сторонников даймё Такеды Катсуёри (это за сговор с ним лишились жизни сын и жена Иэясу). Еще известно, что сёгун очень трепетно заботился о здоровье внучки: быть может, в этом случае им двигала любовь. Но проблемы со здоровьем у внучки начались после того, как ее муж и вообще почти все, кого она знала, погибли в ходе осады войском Токугавы замка Осаки.

На иллюстрации: доподлинно известно, что усы — один из важнейших атрибутов любой диктатуры.

Отпусти, чудо-сёгун!

Самая известная история, связанная с именем Токугава Иэясу, была романизирована, а затем и экранизирована под неожиданным названием «Сёгун». Речь идет о знакомстве правителя Японии с английским мореплавателем Уильямом Адамсом (в книге — Джон Блэкторн). Сказать, что его путь до Японии был сложным, значит ничего не сказать, однако радости от достижения цели Адамс, наверное, не испытал. Только после плена и долгих переговоров с Иэясу моряк снискал милость японского правителя — тот подарил ему жизнь, затем всевозможные почести, работу личного советника и (главный сюрприз) запрет на выезд из страны. Попав в руки сёгуна, Адамс был вынужден строить для него корабли европейского типа, налаживать остатки внешней политики и вообще служить на благо Японии, оставив в Англии детей и жену. Технически его жена овдовела в тот момент, когда Адамс получил от сёгуна имя Миура Андзин и стал первым самураем-европейцем; в итоге он смирился со своей судьбой, обосновался в Эдо (Токио), женился на японке и в целом на жизнь не жаловался.

На иллюстрации: Ричард Чемберлен в роли Джона Блэкторна.

А в это время в Советском Союзе

Вести в стране политику изоляции — дело непростое во всех смыслах. Мало того что мировая общественность к затворническим странам относится с недоверием, так еще и аборигены тайно жаждут благ цивилизации. К примеру, пока в СССР был Брежнев, остальной мир в полной мере наслаждался The Beatles, при этом жителям СССР очень хотелось The Beatles и совсем не хотелось Брежнева. С Японией XVII века история примерно та же. Пока там царила диктатура клана Токугава, в Англии публиковались произведения Уильяма Шекспира, а в Голландии человек по имени Галилео смотрел через первый в мире телескоп на Сатурн. В Италии начали изготовлять скрипки, а в Америке был основан первый американский колледж — Гарвард. К 1868 году японцам окончательно надоело пропускать все самое интересное, и в ходе войны Босин сёгунат Токугава был свержен, императорская вертикаль власти восстановлена, а политика изоляции отменена, сменившись модернизацией и даже вестернизацией.

На иллюстрации: после другой неудачной попытки построить идеальный мир японская модернизация стала выглядеть вот так.

Никто не ждал японской инквизиции

С обретением власти Токугава Иэясу великодушно отменил все антихристианские указы своего предшественника и быстро заручился поддержкой всего населения страны, в том числе христианского. Очень скоро выяснилось, что этот как бы жест доброй воли на деле был хитрым и совсем не добрым политическим ходом. С 1614 года с христианами в Японии начали поступать примерно так же, как в Европе сами христиане поступали с еретиками, то есть на подцепивших иностранную религию самураев была объявлена охота: их облагали грабительскими налогами, пытали, им рубили головы. Закончилось все в 1638 году подавлением восстания в Симабаре — тогда более 30 000 повстанцев держали оборону против 200 000 самураев сёгуната.

На иллюстрации: памятник Амакусе Сире, духовному лидеру восстания. По словам последователей, мог извергать изо рта огонь.

Жанр
Экшен
Издатель
Electronic Arts
Разработчики
People Can Fly
Epic Games
Мультиплеер
Кооператив до 4 человек
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
www.bulletstorm.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
Core 2 Duo 1,6 ГГц, 1,5 Гб, 256 Мб видео
Желательно:
Core 2 Quad ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Александр Мишланов
Игорь Асанов

BULLETSTORM

Пуля — дура, хлыст — молодец

Завязка **Bulletstorm**, если честно, вызывает у нас лишь один неудобный вопрос: почему матерые бойцы секретного спецподразделения, пусть даже обратившись в космических пиратов, так долго соглашались следовать указаниям неуравновешенного пьянчуги? Самого-то капитана Грейсона Ханта еще можно понять: тяжело сохранить трезвость ума, обнаружив, что лучшие годы своей жизни ты угробил на устранение неугодных какому-то бешеному генералу правдолюбцев. А вот с чего вдруг за этим алкоголиком идут нормальные на вид люди — вопрос куда более интересный. То ли весь экипаж разом сошел с ума, то ли хитрый капитан убедил подчиненных в том, что пьянство и тотальное раздолбайство — часть его победоносного плана. Глупость, конечно, но по ходу игры все легче верится во второй вариант.

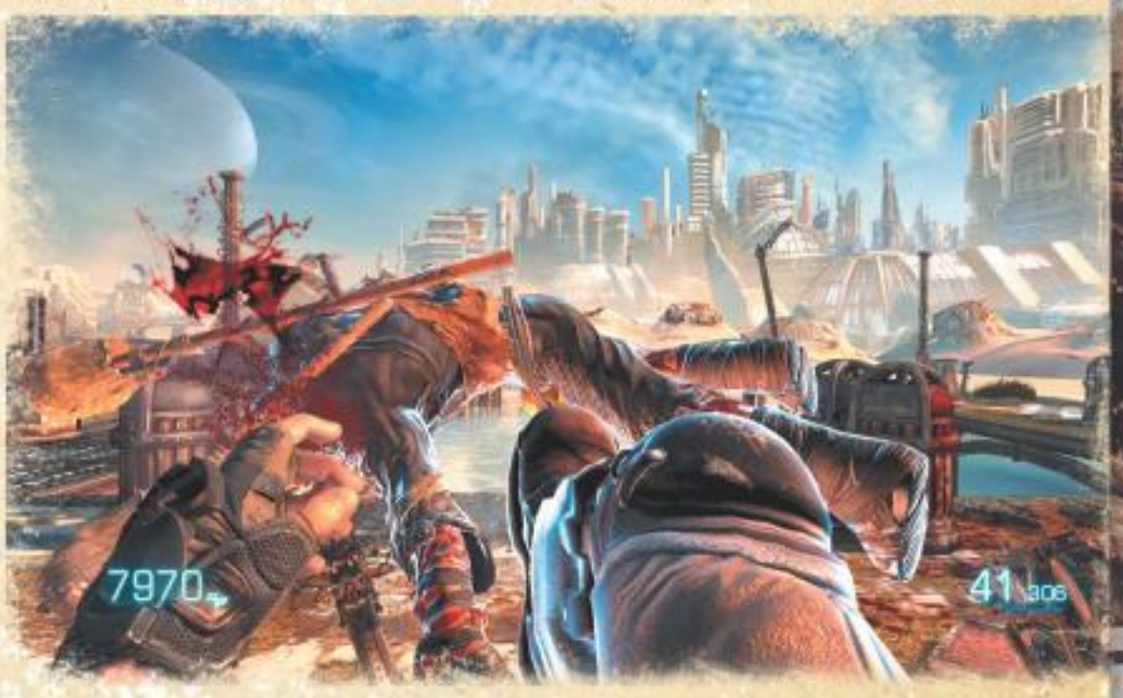
Пьяному и море по колено

В начале игры изрядно поддатый Грейсон развлекается тем, что пытается сбить бутылку с головы привязанного к стулу охотника за головами (уже третьего за неделю). Задача осложняется алкоголем и сбитым прицелом винтовки — в конце концов дело заканчивается тем, что вопящего о пощаде баунти-хантера просто выкидывают в невесомость, где тот, прежде чем умереть мучительной смертью, успевает достать гранату и пробить брешь в корабле (обыскать пленника Грейсон, конечно же, забыл).

Дальше — больше. Все еще пьяный герой, чуть было не вылетев в космос вслед за охотником, нетвердой походкой направляется на командный мостик судна и, завидев в окошке крейсер «Одиссей» (управляемый генералом Соррано, из-за которого Грейсон и дошел до жизни такой), решает взять его на абордаж. Стократное превосходство «Одиссея» в размерах в расчет не берется: Грейсон под громогласные протесты наконец-то осознавшей все команды собирается протаранить «Одиссей», прихватив грязно матерящегося по радио Соррано с собой на тот свет.

Но вместо этого пролетает навылет через единственное сквозное отверстие крейсера и шлакоблоком приземляется на неизвестную планету, жители которой в первую же минуту вынимают кишки половине команды. В живых остается только сам Грейсон и пилот-японец Иши, которому незадолго до этого вставили электронные мозги, конечности и голос взамен потерянных в аварии. Отчасти из-за этого, но больше — из-за категорического несогласия с образом жизни героя, приведшего к гибели остальных членов команды, Иши начинает сдержанно ненавидеть Грейсона, не бросая, однако, того в беде.

Подбитый «Одиссей» вместе со спасательными капсулами грохнулся где-то за горизонтом, Соррано и его наемники, похо-



Пинок армейским сапогом по-прежнему самый главный аргумент в алкогольных шутерах (см. наш отдельный материал про другие убийственные свойства необычной обуви).

Bulletstorm — по тактильным ощущениям и четкой картинке — чистокровный PC-шутер, а стандартная клавиатурная раскладка просто идеальна.

же, живы. А вскоре находится и подтверждение — отобранный у одного из солдат электрический кнут, который в Bulletstorm одновременно оружие, третья рука и еще интерфейс для связи с миром (примерно как косичка в «**Аватаре**»). Встроенный радиоприемник хлыста ловит очередной поток отборной генеральской брани, по источнику которой герои решают отследить Сорано и, возможно, улететь обратно на спасательном челноке, посланном за ним.

Проблема только в том, что вся планета населена кровожадными панками-каннибалами, бывшими заключенными и еще какими-то мутантами, а подбитый «Одиссей» как раз собирался освободить ее от них, сбросив на бедлам лечебную ДНК-бомбу. А так как бомба до сих пор не взорвалась, стерилизовать планету вручную придется Грейсону, Иши и присоединившейся к ним наемнице Тришке. С помощью оружия, хлыста и ботинка.

Метод кнута и пятки

Происходящий в Bulletstorm абсурд можно с легкостью назвать серьезным шутером, который вывернули наизнанку. Но если в серьезных шутерах герой обычно умница и победитель, то здесь ситуация обратная. Девиз «отсутствие плана — тоже план» явно относится к протагонисту, а на стандартных персонажей игр студии **Epic Games** (она занималась по большей части дизайном игры) Грейсон Хант похож только внешне. По характеру Грейсон — нечто среднее между Дюком Нюкемом, Серьезным Сэмом и Джеком Воробьем, то есть слияние получилось крайне опасным: мужланская небрежность, кабацкое чувство юмора плюс детская непосредственность, близкая к помешательству. Последняя явно доминирует и частенько превращается в детскую жестокость, а на ней уже строится практически вся игра.

В грубой и зрелищной (что важно) расправе над врагами вообще кроется одна из главных причин, побуждающих мужскую часть населения планеты играть в видеоигры. Но если в, скажем, **Gears of War** красивая жестокость лишь обязательный атрибут, то в Bulletstorm она — цель и средство. Основные инструменты изуверств — упомянутый уже энергетический кнут (врагов и предметы можно замедлять, притягивать и подбрасывать в воздух одновременно), по-дюковски дерзкий пинок (тоже замедляет), богатый арсенал (о нем подробнее ниже) и опасные декорации (от банальных шипов до гигантских мухоловок).

Bulletstorm — как разодетый деревенский дурачок в высшем обществе скучных шутеров, но тем-то он и хорош.

С помощью всего этого богатства можно и нужно творить страшные, но, чего греха таить, очень уж забавные вещи. Выстрелить врагу в горло, ягодицы или мошонку — хорошо. Пинком отправить висеть на кактусе или снести из дробовика полтуловища — лучше. Поставить на колени, потом дать пинка и кнутом оторвать голову — отлично. Нам вообще тяжело с ходу вспомнить игру, в которой смерть была бы настолько же разнообразной штукой. Раздавить дверью, скормить рыбам, запустить в воздух и подорвать предварительно прикрепленными гранатами, устроив мясной фейерверк... вариантов много, причем большинство спецубийств выполняются сами собой, без натужных попыток и перезагрузок. Но самые сложные, конечно, с первого раза провести не получится.

Чем изощреннее комбинация — тем больше очков, на которые потом в специальных терминалах можно купить оружие, апгрейды и спецпатроны, поэтому в красивых убийствах будет заинтересован не только, что называется, зверь внутри, но и рациональный человек снаружи. В довершение ко всему выполненные фаталити записываются в отдельной табличке, и на выходе получаются этакие внутриигровые ачивменты, которые не скучно, а наоборот — очень даже увлекательно собирать. Вот, собственно, и все: с первых же минут игры вами овладевает неконтролируемое желание заполнить табличку целиком, и оно не сильно ослабевает даже после финальных титров.

Мертвое Эхо.

В Bulletstorm ничего не бывает просто так: если эхо, то мертвое, если урна — то взрывающаяся, а если женщина — то гранатометом.

Врун, болтун и хохотун

Самый приятный момент состоит в том, что Bulletstorm не возводит изобретательную жестокость в абсолют, не относится к ней слишком серьезно (см. **Manhunt**); здесь она лишь часть юмористического шоу. Список развлечений заставляет поверить в то, что игра сделана очень умными и очень талантливыми 12-летними мальчишками. Снайперская винтовка с управляемыми в полете пулями (которые потом еще можно заставить взрываться), сцепленные наподобие книппелей гранаты, прыгающие бомбы, сверломет — о таких вещах мы мечтали, сидя за исписанными скабрезностями партами. Причем видно, что карабин, револьвер, дробовик — это все обязательные частички Epic Games, без которых продаваемая игра не получится, а вот безумие вроде управляемой пули и управляемого же сверла, скорее всего, исходит от мастеров **People Can Fly** (напомним — авторов не менее безумного **Painkiller**).

Шутки соответствуют общему градусу. Грейсон Хант много и до смешного неумело матерится, постоянно портит что-нибудь в четком плане своего наполовину роботизированного боевого товарища и на ходу слагает пиратские песни. Открытая пинком дверь может дать по носу, а пафосно проломивший стену босс — жестоко поплатиться за собственный пафос (не будем говорить как). На протяжении всей игры герои фактически заняты не столько поисками генерала Соррано или, там, попытками убраться с планеты: обычно они сами устраивают себе неприятности, чтобы в следующей главе с огромным трудом из них выпутываться.

Это, в общем-то, и есть лучшая характеристика сюжету Bulletstorm. Но несмотря на то, что он на 90% состоит из пародий (авторы прошлись по всему, что вспомнили: **Doom**, **Serious Sam** с его орущими камикадзе, дискофильму «**Лихорадка субботним вечером**», даже недавний **Enslaved: Odyssey to the West** успели зацепить), сценарий для шутера написан просто блестяще. В сюжете нет ни одной «дырки», каждая мелочь имеет свое объяснение, а диалоги поражают невероятной для жанра (опять же) живостью. Из-за этого особенно обидно, что ко второй половине игра начинает заметно сдуваться — гениальных моментов становится меньше, уровни из залитых солнцем развалин перемещаются в скучные темные коридоры, а чересчур затянутая концовка может даже вызвать раздражение. Хотя мы не можем совсем исключить версию, что Epic просто слишком заигрались в пародию на блокбастеры.

■■■

Единственное, чего слегка не хватает Bulletstorm, — это возможности пройти его в кооперативе (да и то лишь потому, что к этому в играх Epic все слишком привыкли). Сам режим (под названием «Анархия») есть, но работает он только на специально предназначенных для него шести картах, где на нас одну за другой спускают с поводка волны монстров — сперва самых слабых, потом посильнее. На заработанные убийствами очки можно покупать новое оружие и сапоги, а после каждой лихой серии убийств включается режим ярости, в котором позволяется рвать врагов на куски одним ударом хлыста. Но даже без сюжетного кооператива, мультиплеера и тонны другой модной шпаклевки Bulletstorm — это самый свежий и веселый шутер последнего времени. Возвращаться после него в Call of Duty уже не захочется — тут Epic сдержали обещание. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✓
Оригинальность ✓
Легко освоить ✓

Дождались?

Игра, в которой можно отхлебнуть виски, схватить пулемет и в пьяном угаре разрядить обойму в набегающую толпу инопланетных панков. Duke Nukem Forever может теперь даже не выходить.

Геймплей	9
Графика	9
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	9

Рейтинг

9,0

«Отлично»

Как без ног

Высокий шнурованный ботинок Грея стал одним из ключевых элементов смертоубийственной экосистемы Bulletstorm: без него даже никого на шипы не насадишь, не говоря уже о том, чтобы сбросить в пропасть или скормить мухоловке. Чтобы подчеркнуть значимость этого предмета гардероба, «Игромания» вспоминает еще четырех персонажей, для которых обувь была жизненно важна.

Кот в сапогах

Одной из двух вещей, которую предприимчивый Кот попросил у своего осиротевшего хозяина, была пара сапог. Они были нужны ему, чтобы удобнее ходить по кустарникам. В них Кот поймал кролика, которого преподнес королю под видом дара от своего синьора, втерся в доверие к монаршей особе и провел еще ряд удачных афер. Но едва бы они удались, не будь у него удобной и представительной обуви.

Вакула

В судьбе кузнеца Вакулы из повести Н.В. Гоголя «Ночь перед Рождеством» сыграли решающую роль золоченые черевички, которые влюбленный ремесленник выпросил у Екатерины II, чтобы заслужить расположение своей зазнобы Оксаны. Для этого кузнецу пришлось приручить черта, пересечь пол-России и вмешаться в ход истории: визит Вакулы в Санкт-Петербург совпал с последней депутацией запорожских казаков, связанной с работой Комиссии по упразднению Запорожской Сечи. Как мы знаем, в итоге Сечь все-таки была упразднена в том же году — не исключено, что по вине Вакулы.

Элли Смит

Школьница из Канзаса, героиня сказки А. Волкова «Волшебник Изумрудного города». Подхваченный ураганом вагончик Элли случайно приземлился на голову злой волшебницы Гингемы. Кроме связок сушеных мышей, жаб и молчаливого филина, Гингеме также принадлежали серебряные башмачки, которые Элли проносила на протяжении всего путешествия в Волшебную страну, узнав об их магической силе лишь от доброй волшебницы Стеллы. Как выяснилось, башмачки могут переносить своего обладателя в любую точку света, да еще и подстраиваются под размер его ноги.

На фото: Дороти, американский прототип советской Элли в фильме «Волшебник страны ОЗ» 1939 года.

Человек-невидимка

Ученый физик Гриффин, герой одноименного романа Герберта Уэллса. Придумал машину, делающую человека невидимым для других и испытал ее действие на себе. Так как о способе вернуться в привычное состояние изобретатель не подумал, ему приходилось закутываться в плотную одежду, закрывающую лицо, или просто скрываться. Вычислить невидимку можно было только по едва различимой в воздухе сетчатой оболочке глаза и следам, которые его нога оставляла на земле или снегу: носить ботинки без одежды он, конечно, не мог. В 1999 году в Екатеринбурге установили первый в мире памятник человеку-невидимке, который вы и видите на фото.

R&S Вердикт
Дождались!

Жанр
Экшен
Издатель
Sony Computer Entertainment
Разработчик
Guerilla Games
Похожесть
Серия Killzone
Серия Call of Duty
Серия Battlefield
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PS3
Сайт игры
killzone.com

Алексей Моисеев

KILLZONE 3

Трижды зону топтал

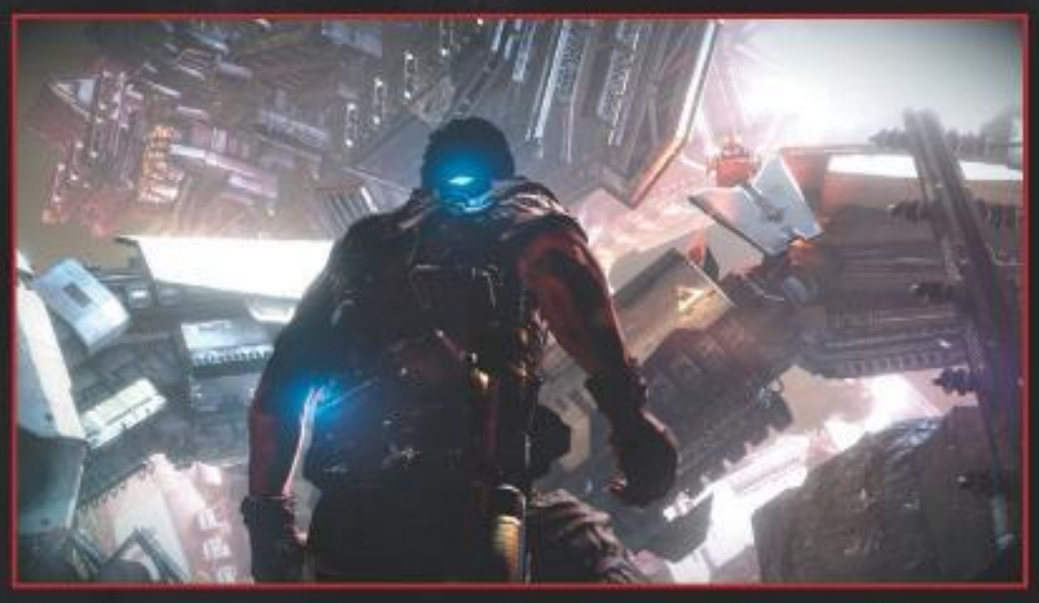
Главной претензией к серии **Killzone** у нас всегда была ее наглая, неприкрытая конъюнктурность: фальшивый ролик второй части на E3 2005 рекламировал всю мощь Play-Station 3, а теперь **Killzone 3** точно так же рекламирует Move и трехмерные телевизоры. Игра, чей бюджет всегда опережал ее реальную значимость, изначально была сделана в пику **Halo** и **Gears of War**, но таланта голландцев **Guerilla Games** просто не хватало на что-то еще, кроме безыскусного копирования чужих идей и схем: в общем ряду прекрасных PS3-эксклюзивов этот был явно лишним. Упорству **Sony**, конечно, можно позавидовать — желание иметь «серый военный шутер про будущее» было настолько велико, что с третьей попытки у голландцев даже получилось.

Фашисты идут в атаку

Проблема только в одном: к тому моменту, как голландцы научились, перефразируя Александра Кузьменко, делать шутеры, неотличимые от настоящих, самые дальновидные студии уже соскочили с карусели серых экшенов про войну и открыто насмехаются над ними (см., например **Epic Games** и их великолепный **Bulletstorm**). Guerilla же продолжают тратить на карусельную гонку все безразмерные бюджеты Sony. Методы у студии остались те же, сменились только ориентиры —

Искренне поздравляем Guerilla Games с изобретением самых нелепых боевых роботов в жанре. Видели бы вы, как неуклюже они перебирают лапами!

Летающие хелгасты с джетпаками попортят вам немало крови. От них даже за ящиком не спрячешься — подпрыгнут и расстреляют.



Не удивимся, если эту громадину помогал проектировать кто-то из команды God of War 3.

Огнеметчиков в Killzone 3 немного, но, пока вам в лицо не ударит струя жидкого пламени, вы даже не заподозрите, где они засели.

Killzone 3 с первых же кадров пытается заново переснять **Call of Duty: Modern Warfare**, только красивее, дороже и с нормальной физикой тел.

Раскачивается игра примерно пару часов, за которые мы тем не менее успеем нанести короткий визит на базу хелгастов, несколько раз покататься на бэтээре и танках, а также полюбоваться ядерным грибом размером с весь горизонт. Здесь и становится заметно самое главное отличие от неудачной второй части — команда наконец-то осознала важность нормального, связно рассказанного сценария. У вселенной игры появился хоть какой-то объем, а главные враги — хелгасты — стали (осознанно или нет) почти что трагическими персонажами.

Когда-то брошенные на произвол судьбы, колонисты-шахтеры, вынужденные сотню лет выживать на поверхности отвратительной планеты Хелган, подвергаясь лучевой болезни, мутациям и страдая от чудовищного климата, и так имели мало шансов на мирную и спокойную жизнь. Но их положение дополнительно ухудшилось из-за экономической блокады со стороны людей (которые не простили хелгастам попытку обрести независимость) и внутренних репрессий. Комплекс побежденных, жажда реванша над людьми и всеобщая нищета стали благодатной почвой для образования на планете своеобразного аналога гитлеровской Германии — Хелганской империи. На Хелгане проходят этнические чистки, а малейшая провинность нередко карается расстрелом на месте без суда и следствия. Даже «неправильные» мысли приравниваются к преступлению. А после убийства императора Визари, которым закончилась Killzone 2, Хелган погрузился в пучину еще большего зла — гражданской войны.

Ее ключевые персонажи (а вовсе не люди, которые в основном кричат, умирают, отступают и пытаются срочно эвакуироваться с планеты) как раз и стали центральными героями третьей части. В роли главного злодея — ученого Йоргена Сталя — здесь выступает потрясающей неразборчивости актер Малькольм Макдауэлл (видимо, ответ на Гари Олдмана из **Call of Duty: Black Ops**). Сталь, поставщик оружия для национальной армии, сходится в борьбе за власть с генералом Орлоком. Остальные генералы, среди которых затесались хелганский Гитлер и (неясно почему) хелганский же Карл Маркс, в перепалку благоразумно не вступают, поддерживая текущего альфа-самца.

Роль людей, как уже говорилось, сводится к минимуму — отряд нашего героя Томаса Севченко пытается эвакуироваться с чертовой планеты и ведет партизанскую войну с вконец осатаневшими хелгастами. На наших глазах постоянно что-то разваливается, корежится и плавится, Севченко расчищает путь танковому взводу, вышагивает гоголем на двуногом роботе, ввязывается в снайперские дуэли и совершает глупые ошибки, последствия которых приходится расхлебывать в следующей же миссии.

Источник вдохновения предельно ясен — из Modern Warfare даже целиком утащен эпизод с погоней на снегоходах (только здесь снегоходы вооружены самонаводящимися ракетами и гоняются за межгалактическим боевым крейсером), но по темпу игра все-таки гораздо медленнее, чем тир **Activision**. Герой передвигается и реагирует намного тяжелее, напоминая по ощущениям скорее бронированного Мастера Чифа. Здесь приходится постоянно прятаться за укрытиями (убивают очень

Благодаря отличной проработке оружия даже эпизоды с рельсовой пальбой по мишеням воспринимаются чуть-чуть по-новому.

В ближний бой надо вступать осторожно, иначе, пока вы самозабвенно ковыряетесь ножом в глазнице хелгаста, его друзья могут запросто вас расстрелять.

быстро), которые при этом постоянно разрушаются, а сами перестрелки получились гораздо более напряженными.

Хелгасты мрут очень неохотно, да и действуют они несоизмеримо умнее своих скриптовых коллег из Call of Duty, но недотягивают до действительно умных врагов из **Halo**. Они не стесняются наступать, могут зайти с фланга или выкурить вас из укрытия метко брошенной гранатой: назвать эти бои тактическими еще нельзя (игра предельно линейна, особого простора для маневра нет), но какую-никакую конкуренцию человеческому мозгу AI составить способен.

Еще лучше получилось оружие: мы буквально ощущаем каждый выстрел, чувствуем вес пулемета в своих руках, радуемся тому, как красиво хелгасты ловят пули и роняют каски, а кровь, совсем как у Гумилева, струей хлещет на сухую, пыльную и мятую траву. В ближнем бою появились зверские добивания: Томас Севченко режет космическим фашистам глотки, сворачивает им шеи и выдавливает пальцами глаза прямо сквозь противогаз. Guerrilla Games даже позволили себе в первый и единственный раз отступить от канонов жанра и разрешили нам таскать с собой сразу три вида оружия вместо привычных двух: пистолет, винтовку и что-нибудь совсем тяжелое, вроде многоствольного пулемета, ракетницы или экспериментальной пушки, разрывающей жертву на куски.

Подают нам фашисты знаки

Несмотря на то что основной цвет планеты Хелган (а значит, и всего Killzone 3) — серый, среди уровней появилось кое-какое разнообразие. Мы успеем побывать в хелганской Антарктиде, джунглях, разрушенном городе, на свалке и даже в космосе. Игра не задерживается ни на чем дольше 15-20 минут и постоянно чередует ситуации: только что вы защищали базу, через несколько минут уже катаетесь на роботах, потом прыгаете по айсбергам на джетпаке, а еще спустя несколько мгновений берете штурмом передвижной мусоросавод. Дичайшие городские перестрелки сменяются ползанием на брюхе по болотам и игрой в прятки с хелганскими патрулями, которые затем уступают место рельсовым покатушкам с градом спецэффектов, причем постановка ничем не уступает Modern Warfare.

А по техническому уровню — и превосходит его. Игра наконец-то дотянулась по уровню графики до того нашумевшего CG-ролика с E3 2005 и, похоже, действительно выжимает все соки из PlayStation 3. Речь идет даже не о декорациях, которые вполне стандартны, а о самой войне: в кадре постоянно что-то грохочет, стреляет, вспыхивает, искрится, сверкает и дымится, мимо пролетают ракеты и снаряды, а поле боя засыпает пепел или снег, которые (в трехмерном режиме) должны стать единственным утешением для владельцев 3D-телевизоров.

Другая актуальная примочка Sony, PlayStation Move, оказалась в несколько лучшем положении. Killzone 3 — первая хардкорная игра, которую целиком можно пройти при помощи нового сенсорного контроллера. Играть с ним оказалось на удивление комфортно. Это, конечно, далеко не мышка, но, немного приноровившись и найдя удобную опору (на весу руки устают очень быстро, да и прицел скачет по экрану), можно довольно сносно отстреливать хелгастов. Подробнее о том, как играется в Killzone 3 с Move, читайте в нашей врезке.

■■■

На самом деле все наши претензии к Killzone 3 связаны с общим истощением жанра шутеров и в особенности военной темы. За последние несколько лет мы приняли участие в бесчисленном множестве вооруженных конфликтов, победили тьму-тьмущую террористов, фашистов и ниндзя-культуристов, стреляли из пистолетов, дробовиков и берданок, ездили на лодках, танках, бэтээрах, роботах... И это, поверьте, еще не конец — вот-вот из-за угла покажутся **Battlefield 3**, новые **Medal of Honor** и **Call of Duty**.

В такой, прямо скажем, непростой ситуации очередная мировая война (пусть даже с фашистами-мутантами, нам уже все равно) в Killzone 3 объяснимым образом вызывает икоту. Это прекрасная, дорогая, красивая и хорошо поставленная игра, которая, впрочем, станет гвоздем в крышку ментального гроба для всех, кто уже страдает от жанровой аллергии. Третью часть можно пройти с большим удовольствием, но в **Killzone 4** придется что-то менять, причем радикально. Bulletstorm вот, например, предлагает прицельно стрелять врагам в анус и добивать ботинками. Ну, уже хоть что-то.

ПЕРЕВОД: Русская озвучка получилась хуже, чем в случае с Killzone 2. Хотя бы потому, что ни один российский актер из скудного набора наших локализаторов не способен сыграть так же замечательно, как Малькольм Макдауэлл. Но к этому мы давно привыкли, а вот от технических неурядиц уже успели отвыкнуть. В русской версии Killzone 3 почему-то довольно часто проглатывается начало фраз. К тому же здесь нельзя выбрать русские субтитры и английский звук — либо все на нашем языке, либо на иностранном. ■

Реиграбельность ✗
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?

Killzone больше не выглядит самым худшим способом потратить $60 млн бюджта. Третья часть — действительно хороший шутер про войну, особенно для тех, кому они еще вконец не надоели.

Геймплей 8
Графика 9
Звук и музыка 9
Интерфейс и управление 9

Рейтинг
8,0
«Отлично»
Локализация:

Фаша карта бита

Зверства фашистской Германии оставили такой глубокий след в истории, что вспоминать ее будут еще долго — хотим мы этого или нет. Есть масса фильмов, книг и игр, по своему интерпретирующих фашистскую эстетику, и Killzone 3 — лишь одна из многих.

Fallout

Анклав из серии Fallout — вылитые фашисты. Сидя в своих бункерах и базах, прямые потомки правительства и армии США считают себя единственными чистокровными, немутировавшими людьми, даже если жители Пустоши внешне от них ничем не отличаются. Как и положено, анклавовцы носят устрашающую форму и всячески пытаются извести выжившее американское население. В Fallout 3 Анклав вынашивает планы отравить всю воду в окрестностях Вашингтона и очистить этот клочок земли от низших рас, а в Fallout 2 — чуть не осуществляет грандиозные планы по уничтожению всего живого и хоть немного радиоактивного на всем американском континенте.

Final Fantasy VI

Гестальская империя, олицетворение зла в первой половине игры Final Fantasy VI, впитала в себя много нацистских идей. Ее император Гесталь (почти однофамилец Сталя из Killzone 3) сумел подчинить себе магические силы, возвел свою нацию в идеал и начал завоевывать мир при помощи обработанных магией солдат и магических же двуногих роботов. В одной из сцен Гесталь характерным нацистским жестом, вытянутой вперед-вверх рукой, приветствует своих генералов. Не говоря уже о планах скрестить одного из них (девушку Целес) с первой жертвой магических экспериментов Кефкой, чтобы создать идеальную расу. Неудивительно, что Целес в итоге присоединяется к повстанцам.

Король Лев

Фашисты проникли даже в самые неожиданные места. В диснеевском мультфильме «Король Лев», который все из вас, несомненно, смотрели в детстве, главный злодей Скар вполне успешно строит тоталитарное звериное государство. Он объединяется с гиенами, убивает прежнего короля Муфасу (путь Гитлера к власти тоже не был устлан лепестками роз) и заставляет весь прайд работать на себя и свою гиенскую армию, чтобы та «больше никогда не голодала». Перед узурпированием власти Скар вдохновляет гиен песней Be Prepared («Будь готов»), в которой падальщики огромной армией маршируют перед своим предводителем. Посмотреть можно на YouTube по ключевым словам «Be Prepared The Lion King English».

«Стена» Pink Floyd

От антивоенного пафоса альбома The Wall группы Pink Floyd местами сводит скулы, тогда как в музыкальном фильме по его мотивам (режиссер Алан Паркер, 1982) эта музыка лишь дополняет визуальные образы и обретает, наконец, законченную форму. Рефлексирующий рок-музыкант Пинк (которого лидер группы Роджер Уторес писал явно с себя) накачивается наркотиками и запирается в номере отеля. Во время трипа Пинк заново переживает все свои детские комплексы и словно в отместку всему миру представляет себя в роли фюрера, управляющего армией свирепых бритоголовых наци. И если на пластинке приятнее всего слушались совершенно аполитичные Hey You и Comfortably Numb, то киношная сцена с вышагивающими под убойный марш Waiting for the Worms скрещенными черно-красными молотками давно стала классикой.

451 градус по Фаренгейту

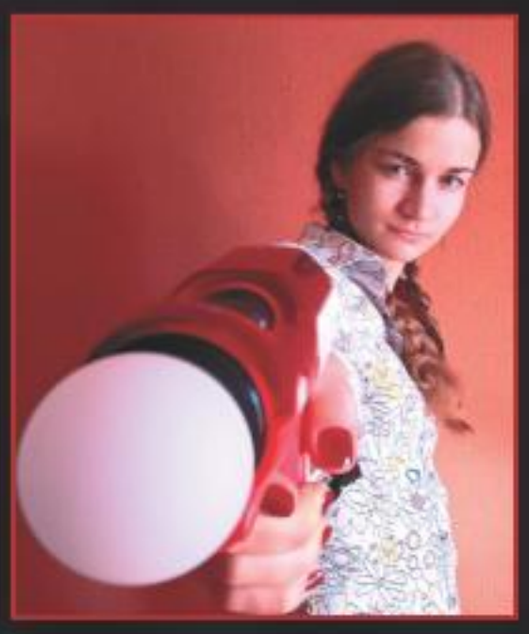
Фильм, снятый по одноименной книге Рэя Брэдбери, повествует о тоталитарном будущем, в котором люди не умеют чувствовать и мыслить, предпочитая вместо этого смотреть трехмерное телевидение и общаться с виртуальными, а не реальными друзьями и родственниками (ничего не напоминает?). Книги в этом обществе под запретом, а пожарники занимаются не тушением огня, а сжиганием еще уцелевших книг. В фильме сходство пожарников с фашистами подчеркивается их характерной униформой, а в одной из сцен герой, держа в руках книгу Гитлера «Моя борьба», произносит: «Если уж вы решили начать жечь какие-то книги, то вы должны сжечь их все до единой».

Железное небо

Финский фильм «Железное небо» (премьера состоится в следующем году) вызвал такой интерес у публики, что часть средств на съемки этой фантастической комедии была собрана в виде пожертвований с потенциальных зрителей. Кино рассказывает о том, как фашисты в 1945 году улетели на Луну, основали там базу, подготовились к вторжению и вернулись захватывать Землю в 2018-м.

Думаете, бред сумасшедшего? А вот и нет! Исследовательский зонд «Кассиопея» облетел Луну и нашел на ее обратной, невидимой с Земли стороне огромное сооружение в форме свастики. Ученые все сваливают на помехи от метеорологического спутника и оптические иллюзии, но мы-то все знаем. P.S. Новость предоставлена изданием Truth Today.

I like to Move it



Женская сторона вопроса

Алена Ермилова, редактор раздела «Спецматериалы»

Очень сосредоточенная, с ровной спиной и плотно прижатыми к бокам локтями я битый час сижу и усиленно пялюсь в экран. Там болтанка, как на маленькой яхте при ветре в сорок узлов. Томаса шатает, мотает и крутит: стоит мне легонько двинуть рукой, как бедолага тут же влетает мордой в ближайший ящик. Попробуй в такой ситуации еще и стрелять!

На соседних страницах Леша Моисеев называет **Killzone 3** первой хардкорной игрой для PS Move, делая акцент на слове «первая». Я бы упирала на хардкорность: нелепая палочка с цветастым шариком, которую все за глаза язвительно называют улучшенным Wii Remote, обладает потрясающей чувствительностью. Можно просто сидеть, положив руку с контроллером на подлокотник, а прицел на экране все равно будет немного подрагивать, реагируя на пульсацию крови в кисти!

Игра с Move — это игра на микрорецепторах, магия миллиметража. Уверена, Move особенно понравится «быстрым» снайперам: коротким и четким движением кисти они лихо вздернут фраг за фрагом там, где обладатели геймпадов будут уныло ворочать правый стик. Кроме того, с Move восхитительно бить одиночными выстрелами, а не очередями: дугообразный триггер под указательным пальцем ходит туда-сюда упруго, пружинисто и мерно, как настоящий курок. Нажимаешь его — и каждый раз почти что чувствуешь, как пуля покидает ствол. Удачно сделана и перезарядка — переворотом контроллера вбок.

На этом, правда, эргономика заканчивается. Move требует очень хорошей координации, к автоматизму движений прийти чрезвычайно сложно. Даже после двух часов с контроллером мозги скрипят так, словно не играешь, а учишься технично плавать кролем.

Ну и немного о несерьезном: Move открывает в Killzone 3 особый режим кооперативной игры, наверняка не предусмотренный разработчиками. Дело в том, что PS Move в шутере отвечает за обзор и стрельбу, а специальный навигационный контроллер со стиком, продающийся отдельно, — за ходьбу и служебные действия. Так вот, рекомендую: выберите уровень попроще, вооружитесь Move, а девушке своей отдайте навигационный контроллер — и пусть она руководит истреблением хелгастов. Смех и визг вам гарантированы — если через полчаса не передеретесь, проведете отличный вечер! Проверено восьмого марта.

Мужская сторона вопроса

Алексей Макаренков, главный редактор

Killzone 3 с Move — совершенно другая игра. Менее динамичная, но куда более взрослая, суровая, а главное — реалистичная. За точность стрельбы (а Move позволяет выцеливать врагов в глаз с дистанции в сотню метров!) приходится расплачиваться мокрым лбом и потными подмышками. Всего одна схватка с хелгастами — и можно топать в душ.

Правильнее всего держать манипулятор в вытянутой руке: амплитуда больше, на каждый сантиметр смещения прицела приходится сантиметров десять движения руки. Можно, конечно, держать кисть у бедра: локоть фиксирован, рука не устает, но точность будет ниже.

Приноровиться непросто. Главное — с самого начала перебороть себя и играть дальше. Move раскрывается где-то через полтора-два часа, когда привыкаешь к постоянной болтанке на экране и учишься синхронизировать движения тела с хаотичными скачками картинки. С этого момента начинается чистая тактика, а игру ощущаешь буквально всем телом. Когда герой ныряет за ящики, хочется присесть — пару раз ловил себя на том, что вот-вот уйду в подкат.

Еще один важнейший, на мой взгляд, момент: чтобы получать удовольствие от игры, нужен кредл-пистолет, а лучше — автомат. Иначе уже минут через двадцать затекает запястье и играть становится некомфортно.

Meijin Dragon

Экстремальная игровая мощь:
процессор Intel Core-i7-980X,
три топовых видеокарты NVIDIA GeForce GTX 580, 24GB памяти.

Мгновенная загрузка приложений:
за счет использования SSD накопителя.

Сохранность данных:
обеспечена дисковым массивом RAID 1, емкостью 2TB.

Система водяного охлаждения:
дает полный контроль над температурным режимом.

Максимальный комфорт для пользователя:
предустановленны и настроены антивирус
и ОС MS Windows 7 Ultimate.

Уникальный дизайн разработан для компьютеров Meijin с системой водяного охлаждения и выполнен в лучших традициях автомобильной аэрографии.

NVIDIA 3D VISION™

Подвластны самые требовательные игры
на максимальных настройках в режиме 3D
и даже на 3-х мониторной конфигурации*,
не говоря уже о современных мультимедийных
приложениях, обработке фото и видео.

* на 3-х мониторах игра идет в разрешении 5760x1080

MEIJIN

www.meijin.ru Москва, ул. Руставели, д.1 +7 (495) 727-1222

На правах рекламы

Алексей Моисеев

Жанр
Ролевая игра
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
BioWare
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
www.dragonage.bioware.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 1,8 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad 2,4 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

DRAGON AGE II

Выход дракона

Студия **BioWare** сейчас живет по одному известному премьерскому изречению — ей тоже «после смерти Махатмы Ганди и поговорить не с кем». Канадцы, фактически придумавшие нынешний облик ролевых игр, честно пытаются хоть как-то приблизить их к современному консольному игроку, но в результате выпускают серию **Mass Effect**, не имеющую с RPG ничего общего, кроме дикой продолжительности.

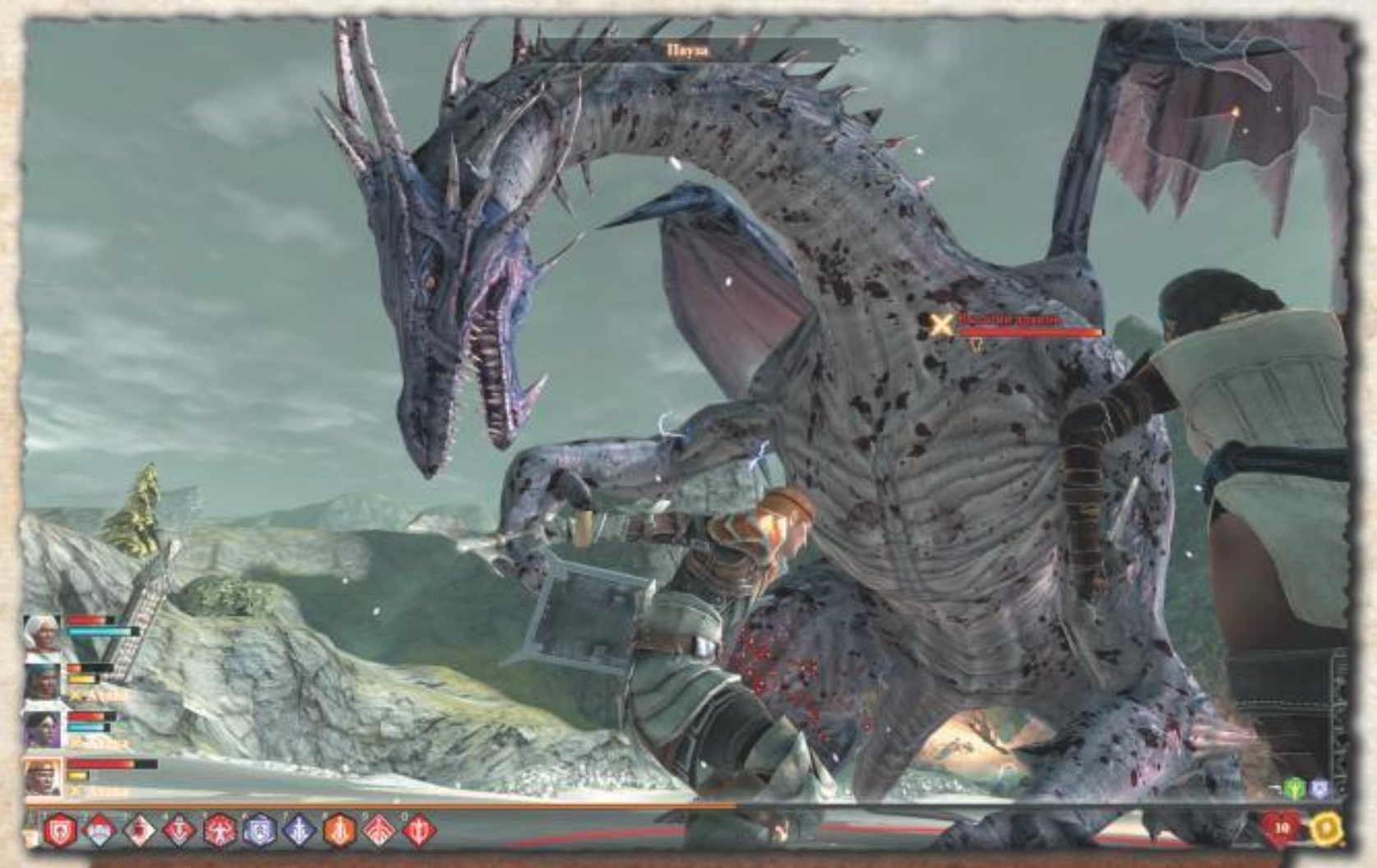
А что же делать с классическими RPG, за которые у них отдуваются обе части **Dragon Age**, они и сами, похоже, не знают. Поэтому и кидает BioWare туда-сюда, начиная от трехчасового вступления в первой части и заканчивая прямыми заимствованиями из Mass Effect во второй. Но в фэнтезийную версию Mass Effect **Dragon Age 2** из-за этого все-таки не превратилась.

Драконья кровь

Монументальная основа Dragon Age осталась нетронутой: это все та же хардкорная ролевая игра, что и полтора года назад. Но с некоторыми важными изменениями. Одно из самых значительных — возросший раза в три темп сражений. Обновленную боевую систему каждый из вас, надеемся, оценил еще по демоверсии: от медленных, тягучих, как кисель, битв из первого Dragon Age не осталось и следа.

Происходящее на экране во время потасовки очень легко перепутать с каким-нибудь слэшером. Разбойники мгновенно прыгают от одной цели к другой и впиваются ножами во врага, словно вампиры в шею жертвы. Маги после отдачи приказа больше не баламутят руками воздух, готовя заклинание, а сразу обрушивают на поле боя гром и молнии, попутно с пулеметной скоростью выпуская файерболы из посохов. Воины со всей силы машут огромными тесаками и буквально разрывают несчастных оппонентов на кровавые ошметки. Здесь даже можно увернуться от удара, вовремя отскочив на безопасное расстояние, что в классических RPG приравнивается к богохульству.

Многие битвы с рядовыми врагами быстро завершаются в вашу пользу без какой-то серье-



Еще одно доказательство того, что игра Dragon Age не может существовать без драконов.

Типичный пример надоедливых RPG-условностей: пока мы разделываемся с работорговцами, портовые рабочие продолжают любоваться луной и о чем-то мило беседовать.

зной мозговой деятельности — нужно только настроить поведение однопартийцев в специальном меню, как в первом Dragon Age. Но даже здесь неприхотливый игрок может выбрать одну из заранее подготовленных разработчиками тактических схем — они не идеальны, но вполне работоспособны.

Однако не стоит думать, что Dragon Age 2 стала чересчур легкой и скучной: в ней достаточно сражений (в основном за пределами главной сюжетной линии), в которых для победы приходится чутко следить за ходом боя и использовать сильные стороны каждого класса. Огромную роль играют своеобразные комбо-удары. К примеру, воин сбивает врага с панталыку ударом щита, а маг поджаривает его молнией, в описании которой значится ужасающая цифра «800% атаки против ошеломленных целей».

В результате таких реформ канадцам удалось нащупать баланс между сложностью и увлекательностью, заодно добавив в сражения динамики, которой так не хватало раньше. Вы больше не трясетесь словно осиновый лист, зная, что даже жалкая шайка дорожных разбойников при малейшем просчете может порезать вашу элитную прокачанную партию, как стаю бездомных собак. В Dragon Age 2 ваша команда врежется в эту шайку на полном ходу и без особых хлопот оставит от нее рожки да ножки. Но стоит наткнуться на врага посерьезнее — на отряд хорошо обученных храмовников, на выводок демонов или на взрослого дракона, — как приходится ставить игру на паузу и вручную раздавать приказы, проявляя свой тактический гений.

Драконья охота

Курс подтяжки лица прошли не только битвы, но и многие другие элементы Dragon Age 2. В итоге игра стала собраннее, удобнее и понятнее. Например, больше не нужно таскать в карманах сотни корешков и железяк для крафта — достаточно отыскать месторождения нужных материалов и заказать вещи на рынке или прямо из своего дома за небольшую мзду.

Система прокачки тоже «осовременилась». Линейные блоки со способностями, которые в играх BioWare были, кажется, еще до вымирания динозавров, уступили место гораздо более гибкой системе: в каждом древе умений у вас всегда есть выбор, какую способность выучить, а уже зазубренные приемы можно улучшить, сделав их сильнее или добавив им какие-то уникальные свойства.

Есть, правда, и неоднозначные решения. Друзья больше не позволяют наряжать себя в доспехи — максимум можно сменить их оружие и подобрать украшения в виде колец, амулетов и поясов. Переодеть себя полностью может только главный герой. Понятно, что сделано это для того, чтобы не портить неуклюжей броней отточенный дизайнерами внешний вид героев — мы бы и сами не стали переодевать, скажем, пиратку Изабеллу с во-от такими достоинствами в невзрачный панцирь. Но вряд ли это оправдание приободрит любителей настольной игры «Одень Машу».

Впрочем, главное в Dragon Age отнюдь не это — в играх BioWare всегда на первое место выходят сюжет и персонажи, а все остальное — лишь фон, инструмент, чтобы рассказать интересную историю. Чем глубже вы погружаетесь в игру, тем меньше вас волнуют циферки в характеристиках героев и тем больше — их взаимоотношения между собой и с окружающим миром.

Трудно поверить, но это — ролевая игра, а не God of War.

Правильный подбор однопартийцев играет большую роль. На эту битву с храмовниками мы сдуру взяли трех магов. Пришлось переигрывать раз десять и включать тактическую паузу чуть ли не каждую секунду боя.

Драконья мудрость

История Dragon Age 2 лишилась былой эпичности, чувства безысходности и вселенской тоски, но при этом стала гораздо изящнее. В кои-то веки появилась какая-никакая интрига: если раньше вам практически с самого начала в лоб сообщали, что надо спасти мир от архидемона, то теперь чуть ли не до финального акта у вас нет какой-то глобальной цели, но зато есть серьезные подозрения, подкрепляемые загадочными полунамеками, что совсем скоро привычный уклад жизни покатится в тартарары.

Начинается игра примерно в то же время, что и первый Dragon Age: семейство Хоуков, сверкая пятками, еле-еле успевает унести ноги из разоренного нечистью Лотеринга. Поредевшие во время побега ряды Хоуков пересекают море и оказываются в портовом городе Киркволле с богатой рабовладельческой историей. Вот только беженцев там и без вас хватает, потому за ворота никого не пускают. На помощь (спустя несколько дней бомжевания в порту) неохотно приходит дядюшка Гамлен, который давно пропил родовое имение и влачит жалкое существование в трущобах. Подмазав кого надо и переложив долговое бремя на ваши плечи, родственничек наконец-то проводит вас внутрь города.

С этого момента начинается история восхождения главного героя из грязи в князи, растянувшаяся без малого на восемь лет. Вы не спасаете мир — архидемона давно убил Серый страж из первого Dragon Age, — а просто живете в новом для себя городе, стараясь устроить свою жизнь. Даже ваши спутники не стоят лагерем под городскими стенами, а проводят свободное время в своих домах, где их можно навещать и всячески налаживать отношения (вплоть до интимных, как это сейчас стало модно).

По доброй BioWare-традиции внимание к сюжетным деталям здесь просто запредельное. Все персонажи превосходно выписаны, у каждого из них свой характер, своя история, свои проблемы, свое мнение по поводу других спутников и ваших действий. Половина из них играет огромную роль в основном сюжете, хотя кое-кто раскрывает свои карты буквально за час до финальных титров.

Чем выше вы забираетесь по карьерной лестнице, тем сильнее сгущаются тучи, тем больше на ваши плечи вываливается грязи, подлости, несправедливости и подковерной борьбы — в общем, всего того, чем каждый день живет любой более-менее крупный женский офисный коллектив. Сценаристы на протяжении игры рассказывают вам вроде бы не связанные друг с другом истории, а в финале элегантно закручивают их в один упругий клубок — тогда-то вам и аукнутся все ваши многочисленные моральные выборы, сделанные по ходу истории.

Привыкайте: отныне в ролевых играх атаки принято не залечивать зельями, а прятаться от них за столбами.

Драконья желчь

Результаты ваших больших и маленьких решений всплывают даже спустя много-много часов после их принятия. От них зависит, в каком составе вы подойдете к финальному сражению, кто изменит свои взгляды на жизнь, кто покинет команду или вообще погибнет, кто вас предаст, а кто пойдет за вами до конца. Причем все это касается не только ваших спутников, но и других важных личностей в Киркволле.

Даже последствия самых маленьких поступков в один прекрасный момент могут всплыть на поверхность в совершенно неожиданных местах. К примеру, однажды наш герой натыкается на подарок стражнице Авелин, которая присоединяется к коман-

Когда будете искать жениха для Авелин, непременно возьмите в команду Изабеллу. Увидите очень много интересного!

Фенрис, эльф с двуручным мечом справа, настолько суров, что держит в своем доме чей-то труп. Причем все восемь игровых лет.

де еще в самом начале игры (подарком был древний именной щит первой женщины-рыцаря). Но вместо того чтобы поблагодарить вас, Авелин вдруг вспоминает, что давным-давно вы продали щит ее погибшего мужа на базаре (мы его действительно продали, как и любой другой предмет из инвентаря), и поэтому сейчас она на нас страшно обижена. Правда, если удастся провести беседу по уму, скандала с битьем посуды можно будет избежать. Что может случиться в этом эпизоде, если злополучный щит не продавать, мы проверить не успели — эти эпизоды разделяли между собой *десятки* часов игры.

К слову, диалоговую систему BioWare тоже осовременила: на смену классическому выбору вариантов ответа пришло диалоговое колесо из Mass Effect. Теперь вы определяете лишь тон беседы: почтительный, ернический или грозный. Нововведение замечательно прижилось в фэнтезийном мире: разговоры стали живее, персонаж больше не молчит как рыба, а хлестко отвечает на реплики собеседника.

Самые внимательные из вас наверняка заметили, что второй вариант ведения разговора, в отличие от Mass Effect, не нейтральный, а именно ехидный, колкий, шутовской. Так как уничтожать мир Dragon Age 2 вроде бы никто не собирается, сценаристы не постеснялись добавить в бочку грязи, предательств и постельных интриг щепотку юмора. То, что обычная стоеросовая серьезность классических RPG надоела даже самим их разработчикам (нам она надоела уже давно), — уже очень хороший знак. Главным источником кабацких шуток выступает гном Варрик, от лица которого и ведется повествование (он рассказывает нашу историю компетентным органам). Этот курносый карлик-казанова с волосатой грудью регулярно поминает сиськи пророчицы Андрасте, вставляет колкие фразы в серьезные разговоры и постоянно приукрашивает события.

Даже туториал обставлен шикарно и с юмором: Варрик начинает свой рассказ, в котором мы, спасаясь от порождений тьмы, с героической миной выкашиваем орды нечисти без вреда для здоровья, и вдруг в кульминационный момент женщина-следователь прерывает повествование: «Стоп-стоп, такого не может быть! А ну-ка выкладывай, как все было на самом деле!» Тут и начинается, собственно, нормальная игра: больше никакого геройства, а грудь сестры главного героя уменьшается на пару размеров. Мы уже говорили, что в BioWare очень серьезно относятся к мельчайшим деталям?

Драконья погибель

Если же на секунду забыть о деталях и поговорить о мире Dragon Age 2 в целом, то он получился даже меньше, чем в Dragon Age: Origins. Да, к концу игры вы будете знать о нем все (если, конечно, не поленитесь отыскать и прочитать всевозможные записки и исторические документы), но ваше игровое пространство довольно сильно ограниченно: всю игру вы проведете в Киркволле, где с трудом насчитывается четыре более-менее больших локации, и в его окрестностях, где к ним добавятся еще три. Если не считать парочки сюжетных подземелий, все остальные квесты (как основные, так и побочные) проходят в одних и тех же декорациях — разработчики просто «отрезают» кусочек от большой пещеры, закрывают одни проходы, открывают другие и запускают вас внутрь.

К счастью, если проходить только основной сюжет и переть напролом, повторяющиеся декорации не успеют вас утомить: игру можно одолеть за 10-12 часов.

Выглядит игра примерно так же, как Мертвая Царевна после векового сна. К дышащему на ладан движку прикрутили модный DirectX 11, но сильно красивее от этого Dragon Age 2 не стала. Более того, наша пресс-версия в DX11-режиме, ничуть не стесняясь, выдавала от одного до трех кадров в секунду.

Долго искать причины такого удручающего технического состояния игры не приходится: Dragon Age 2 делали всего полтора года, поэтому все силы явно были брошены на сюжет и персонажей. Собственно, именно это и выручает игру: в невзрачных повторяющихся декорациях разыгрываются душераздирающие истории и сражения, расхлебывать последствия которых вам придется до самого финала. Самокопирование быстро отходит на второй план, но мы не уверены, что тот же прием еще раз сработает в Dragon Age 3 (а в том, что он будет, можете даже не сомневаться).

■■■

Dragon Age 2 — безусловно, прекрасная ролевая игра, которая, оставаясь верной классическим традициям, не боится двигать жанр вперед. Мир, персонажи, сюжет, ролевая система — все продумано до настолько мельчайших подробностей, что после финальных титров кажется, будто мы действительно только что завершили самое грандиозное приключение всей своей жизни.

Вот только с каждой новой RPG от BioWare все отчетливее видно, что этим очень важным для хорошей ролевой игры составляющим становится крайне тесно и неуютно в собственных декорациях. BioWare уже всех убедила в том, что умеет рассказывать шикарные истории. Теперь хотелось бы, чтобы компания сделала следующий шаг: построила бы для своих спектаклей новый «театр» — большой и красивый. Ради этого мы даже готовы отказаться от новых игр BioWare, выходящих с частотой по две в год, но черта с два — осенью выходит **Mass Effect 3**. ■

- ✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Dragon Age 2 напоминает достроенный Дворец Советов — всем понятно, что одним только юмором и новой диалоговой системой эту многочасовую глыбу никак не освежить. Но серьезно изменить каноны жанра у авторов не хватает смелости — ведь они же сами его и придумали.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

Партия жуликов и воров

BioWare уже однажды навсегда изменила ролевые игры с помощью Mass Effect, но при этом до сих пор не замечает того гигантского хвоста из глупостей и условностей, который тянется за жанром еще со времен царя Гороха. Здесь мы вспомнили самые главные из них.

Наша улица в три дома

Незадолго до релиза **Dragon Age 2** на МКС полетел первый человекоподобный робот, а в ролевых играх огромные межзвездные мегаполисы по-прежнему представлены двумя улицами, одним кабаком, десятью жителями и тремя торговцами бельем. Причем неважно, говорим мы об играх **BioWare** (в которых больших открытых миров как не было, так и нет) или об играх **Bethesda Softworks** с ее серией The Elder Scrolls или **Fallout**. О том, что разработчики ролевых игр даже не пытаются создать иллюзию большого, живого города, лучше всего говорит пример серий **Assassin's Creed** и той же **Grand Theft Auto** — у их авторов это давно получилось.

Про это

Испокон веков разработчики ролевых игр (чаще все-таки японские) пытались вплести в сюжет романтическую линию. У западных игростроителей изображать любовь-морковь получалось гораздо хуже. Потом, однако, **CD Projekt RED** придумала **The Witcher**, а BioWare — Mass Effect: в обоих были постельные сцены и голая женская грудь. Тогда-то всех и осенило: зачем пытаться придумывать чувства, если можно на секунду остановить камеру на пластиковых персях? Вот только эмоций от такого ноу-хау не больше, чем от просмотра порно: и тут и там актеры играют плохо, а сюжет прост и предсказуем.

Мир для нас двоих

Как бы ни были поэтичны и прекрасны отношения между главными героями ролевых игр, их связь с внешним миром все еще весьма и весьма условна. У BioWare же ее нет вообще. В Dragon Age 2 вы можете убивать бандитов и наемников на глазах мирных жителей, щеголять у них перед носом в магическом церемониальном облачении (а маги ведь там под запретом) или в полный голос обсуждать свои коварные планы в двух метрах от стражи. Никакой реакции на это не последует. Капитан Шепард не отстает: подумаешь, двинул с размаху в челюсть назойливой журналистке — эка невидаль, никто даже ухом не повел. Бывают и другие крайности: взял без спроса яблоко — получи автоматную очередь в спину.

Фальсификация выборов

Считается, что главная причина играть в ролевые игры состоит в том, что в них мы действительно можем своими действиями повлиять на мир. Но это только в теории: на практике выбор фразы в 80% разговоров не значит ровным счетом ничего. Неважно, какие вопросы вы будете задавать, учтиво ли вы ответите или нагрубите, — максимум, что изменится, так это следующая строчка в диалоге, а конечный результат будет один и тот же. Чтобы убедиться в том, что ваши слова не влияют толком ни на что, достаточно сохраниться перед очередной словесной перепалкой и попробовать разные варианты ответа.

Первый поворот направо

Если бы вселенная возникла не в результате Большого взрыва (или божественного провидения), а как итог работы дизайнеров BioWare, то она представляла бы собой гигантскую слепую кишку с многочисленными червеобразными отростками. Другого способа моделирования городов, подземелий, храмов, планет, галактических крейсеров и эльфийских деревень канадцы не признают. Максим Еремеев, только что вернувшийся из Канады, утверждает, что в реальности там все выглядит совсем по-другому, поэтому проблема тут явно не в национальных особенностях.

Основы робототехники

RPG — единственный, кроме пазлов, жанр, в котором персонажи до сих пор не умеют правдоподобно выражать свои эмоции. Неважно, что они делают: ругаются, смеются, целуются, пьют вино, дерутся, всаживают кому-то нож в спину, — ни один мускул не дрогнет на каменных лицах героев. Персонажи, словно говорящие куклы, могут только сказать нужную фразу в нужный момент и, возможно, пошевелить руками. Конечно, разработчики маскируют эмоциональную беспомощность своих андроидов, приглашая на озвучку великолепных актеров. Но в мире, где уже есть **Heavy Rain**, **Uncharted: Drake's Fortune** и совсем скоро появится **L.A. Noire**, такой подход похож на самоубийство.

ПЕРВЫЙ В РОССИИ НАУЧНО-ПОПУЛЯРНЫЙ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

№4 (113)
АПРЕЛЬ
2011

СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

- StarCraft 2 с White-Ra
- Fallout: New Vegas
- Magicka
- Team Fortress 2
- World of Tanks

РЕЦЕНЗИИ

- Back to the Future
  The Game – Episode 2. Get Tannen!
- Total War: Shogun 2
- Magicka
  Ну очень эпическая игра
- Bloodline Champions
- Bulletstorm
- Dungeons
  Хранитель подземелий

Дуэльный клуб
Троеборье на iPad

ВОКРУГ ИГРЫ

- Потопы
- Биологическое оружие
- Женщины-пираты
- Вороны

DRAGON AGE II

ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ

В ПРОДАЖЕ С 22 МАРТА

Илья Янович

Жанр
Стратегия
Издатель
SEGA
Разработчик
The Creative Assembly
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC
Сайт игры
www.totalwar.com/shogun2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб,
256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,2 ГГц,
4 Гб, 512 Мб видео

В эту ночь решили самураи...

Никто не будет спорить, что древняя Япония — это жестоко и красиво. Узорчатые серебристые доспехи, изогнутые шлемы, блестящие катаны, сакура, заснеженные горы, причудливые замки, пестрые штандарты, ниндзя и гейши... Мы в редакции, если бы умели, обязательно посвятили бы **Shogun 2: Total War** какое-нибудь проникновенное хокку, чтобы в трех строчках уместить мысли и о войне, и о природе, и о философии.

Удивительно, но инстинкты благородного полководца в серии Total War срабатывают только тогда, когда вокруг самураи. Азиатский подход к битвам и их роли в жизни почему-то позволяет не чувствовать себя полным мерзавцем, вырезая очередную пятитысячную армию. Подобно фильмам Джона Ву, где оружие служит чуть ли не инструментом высокой поэзии, Shogun 2 — стратегия, где драться так же почетно, как торговать или вести переговоры. Это, в конце концов, первая после **Rome: Total War** игра серии, в коллекционное издание которой можно с чистой совестью положить шахматы. Для **Medieval: Total War** и **Empire: Total War**, бессмысленных и беспощадных, подошел бы разве что кусок обугленного человеческого мяса.

Английская студия **The Creative Assembly** в этом контексте видится прозревшим юнцом, который долго тратил баснословные деньги на масштабную, но безыдейную ерунду, а теперь, наконец, вернулся в родной дом, отрастил бородку и настроил дзен.

Терпение, терпение, терпение

Разумеется, уникальность Shogun 2 не в пестрых картинках и даже не в забавных головных уборах. Хотя выглядит все прекрасно. Битва дождливой ночью смотрится настолько впечатляюще, что BBC и Discovery (британцы, напомним, периодически ставят на своих движках реконструкции для телевидения) больше никогда не будут снимать про Японию на натуре. От панорамы заснеженных островов забываешь моргать и дышать. Ну и, конечно, традиционная для The Creative Assembly тщательность: не возникает никаких сомнений, что каждая иконка и каждый шрифт перерисованы из какого-нибудь старинного учебника по военному делу.

При этом технологии словно остались нетронутыми: графически от Empire игра по большому счету отличается только текстурами воинов, а на каждой карте по-прежнему можно обнаружить какой-нибудь низкодетализированный уголок. Не говоря уже о прочих курьезах — напри-

На середине разработки Shogun 2 авторы отчего-то стали ставить словосочетание «Total War» впереди названия игры, но даже официальный сайт называет игру по старинке.

Как и положено, разобрать в куче ничего нельзя. Но зато очень красиво.

мер, на стены солдаты взбираются практически синхронно, как муравьи. Но, честно говоря, Shogun 2 можно было бы представить и в виде начерченных от руки схем, и это не было бы катастрофой. Потому что в остальном это варгейм, лишь условно напоминающий Total War, к которому вы привыкли за последние семь лет.

Разумеется, основы никто не трогал: номинально это все та же стратегия, где мы ходим по карте генералами и захватываем города. Но темп и настроение игры изменились кардинально. Все, конечно, из-за геополитических условий: Япония маленькая, кланов много, но каждый из них состоит из кучки плохо подготовленных солдат под руководством даймё. Разумеется, с такими хилыми стартовыми позициями действовать и вообще думать приходится по-другому.

Как начинает партию в Total War любой человек, не наделенный врожденной унылостью? Он тратит от силы десять ходов на поверхностную подготовку (солдат побольше, побольше!), объявляет войну ближайшим соседям и бездумно захватывает несколько городов. Грабит, убивает, пополняет казну золотом — в общем, метит территорию. А потом уже думает о таких сложных вещах, как экономика и торговля, и по мере сил пытается отсрочить бунт своих новоявленных подданных.

В Shogun 2 такое невозможно по той простой причине, что каждый поход здесь — ответственное мероприятие. Политическая ситуация нестабильна: ни на кого не давят традиционные, формировавшиеся веками отношения (как в Европе), поэтому не имеет значения, с кем у вас торговые соглашения и вообще дружба. Предадут за секунду. При этом шагать до вражеского города, как правило, далеко, и, пока вы ведете свои войска на захват конкурирующего клана (по традиции оставив в городе минимальную охрану — иначе нечем будет воевать), легко может случиться так, что экономика пошатнется, жители поднимут восстание, у границ будут топтаться самураи противника, а вашу армию на середине пути застанет суровая зима и треть япошек передохнет. Первые десять часов вообще сложно удержать больше 3-5 городов, каждую секунду не опасаясь бунта.

Труд, труд, труд

Впрочем, даже на поздних этапах игра мало напоминает симулятор управленца державой, ведь никакой державы еще нет: конечная цель — объединить под своим знаменем всю Японию, а действующее правительство (формальное) лишь собирает дань с даймё. Скорее это такой старинный военно-политический «Крестный отец». Есть глава клана, несколько его доверенных полководцев (при этом их можно и не принимать в семью), наемные убийцы (ниндзя и гейши), хедхантеры (мэцукэ) и территория, за которую идет борьба.

Благодаря пресловутой камерности те вещи, которые в том же Empire только отвлекали (куда там, великие завоевания ждут!), здесь стали по главу геймплея. Вы будете поименно знать всех ваших полководцев, их сильные и слабые стороны и вдумчиво распределять очки опыта. Будете улучшать свой замок, строить дороги и развивать сельское хозяйство. Будете прекрасно понимать, кто из ваших агентов с каким заданием справится, а какое завалит. Сможете, не обращаясь к окну управления кланом, сказать, сколько лет вашим дочерям и за какими генералами они замужем, а также сколько лет их детишкам. Будете, наконец, с колотящимся сердцем ждать, когда завершится очередной апгрейд — и об этом отдельный разговор.

После всех этих вымученных систем с университетами и исследованиями, которые невероятно бесили, авторы, наконец, вернулись к простейшему древу технологий с двумя основными ветками: бусидо, т.е. военной, и ки — мирной. Нужно прокачать мастерство лучников или провести налоговую реформу? Ни-

Морские сражения лишились, конечно, пиратской романтики, но управляются в разы проще.

Даже такая маленькая крепость может отбить атаку вдвое большей армии, если правильно расставить лучников.

каких проблем, кликните на соответствующую иконку и подождите несколько ходов.

Страна летающих кинжалов

Наверное, кто-то ждал от Shogun 2 откровений в плане сражений, и для этих людей у нас не самые плохие новости. Новостей нет вовсе. Вспомните битвы из Rome (по масштабу) и вообразите, что на поздних этапах к ним прибавится огнестрельное оружие. Плюс штурмы замков, о которых мы все уже сказали в нашем финальном превью. Если коротко: атакующей стороне приходится долго карабкаться вверх, блуждая меж укреплений, так что перед осадой замка лучше как следует подготовиться.

О морских сражениях авторы распространялись неохотно по той простой причине, что их тут практически нет. Японские бамбуковые лодки предназначены разве что для патрулирования побережья, и стычки случаются редко, в основном при транспортировке войск. Корабли обменялись снарядами, потонули, вот и конец. Разочарованы? Тогда вспомните, пожалуйста, сражения из Empire — красивые, но совершенно неуправляемые.

Изменения коснулись кое-чего поважнее — того, как война выполнена на макростратегическом уровне. Здесь на руку Shogun 2 играет все тот же здоровый минимализм: вы точно знаете, какие типы войск для чего нужны, и с придыханием ждете, когда же уже удастся нанять, скажем, всадников с яри. Прямо как в хорошей RTS.

То есть воевать все-таки интересно. И воюйте на здоровье, потому что с переговорами все довольно грустно. Искусственный интеллект по-прежнему не способен что-то планировать, соглашается на любую чепуху, стоит чуть задобрить золотом, и ввязывается в невыгодные союзы. Если Shogun 2 и нужен аддон, то он целиком и полностью должен быть посвящен дипломатии.

Непростительное оскорбление

Тут нельзя не сделать традиционную для жанра оговорку о том, что за рамками этой рецензии остался еще миллиард мелочей, связанных с экономикой, политикой, религией и войной. Остался по избитой, но справедливой причине: кое с чем лучше познакомиться лично. Разница только в том, что в Empire этого необязательного «кое-чего» было такое невообразимое количество, что за год не изучишь. Теперь же все детали имеют практическую ценность, и, пожалуй, так и должно быть.

Два номера назад, делясь впечатлениями от бета-версии Shogun 2, мы посоветовали авторам развивать серию именно

«Правило смешного шлема», озвученное на премьерном показе игры, работает: охотьтесь за дурацкими шапками!

«японским» путем — сделать такую же подробную, глубокую стратегию про все государства, где имели место хоть сколько-то любопытные исторические события. Перспектива действительно заманчивая: представьте, как все эти игры потом можно объединить в титанических масштабов варгейм мечты. Но чтобы это стало возможным — разработчики должны открыть еще десять филиалов, нанять миллион программистов-индусов, два миллиона китайских художников, а руководство должно выпросить у **SEGA** все доступные деньги до последнего доллара плюс заложить дома и машины. Или продаться Бобби Котику: уж он-то объяснит им, что такое «поставить на поток».

■ ■ ■

Total War — как вязкое инопланетное вещество с хаотично передвигающимися частицами. Она может расширяться, сжиматься в точку, расти, делиться или даже заточить что-нибудь в кокон. Но как она поведет себя в следующий момент — не знает никто. Ясно одно: когда-нибудь авторы вернутся к идее гигантской стратегии про все на свете, только вернутся действительно подготовленными. А вот с Японией, кажется, уже покончено. ■

- V РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- X КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- X ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- V ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Первый шаг на пути к идеальному Total War и первая после Rome игра серии, где вы действительно контролируете ситуацию.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

Сам себе харакири сделаешь

После очередного похолодания в российско-японских отношениях (вызванного, конечно, руганью из-за Курильских островов) в интернете неожиданно заговорили о возможной войне. Впрочем, кто бы с японцами ни воевал, ему стоит учитывать следующие нюансы.

Будьте готовы к сюрпризам!

Все важные ситуации, когда под вопросом была дальнейшая судьба Японии, неожиданно переворачивались с ног на голову в самый последний момент. Самый очевидный пример: по прогнозам американских спецслужб, Вторая мировая война должна была затянуться как минимум до 1947-1948 гг. — и не факт, что закончилась бы победой союзников (по опросам, отдать свою жизнь за Императора готово было 85% населения страны). Но внезапная атомная бомбардировка Хиросимы и Нагасаки в августе 1945-го вынудила японцев подписать акт о капитуляции менее чем через месяц.

После войны, в 50-е годы, Япония испытывала финансовые трудности, но каким-то чудом добилась невероятного экономического подъема. Потом очередной поворот: неожиданный кризис 90-х, который, казалось, отбросит страну в развитии лет на двадцать. Но к началу нулевых — все так же внезапно — ситуация стабилизировалась.

Но самый любопытный случай пришелся на монгольское вторжение 1274-1281 гг., когда впервые в истории появилась реальная угроза того, что Страна восходящего солнца будет захвачена. Японцы терпели поражение за поражением, но к финальным сражениям флот монголов просто смыло штормом. Так что будьте бдительны: даже если победа уже у вас в руках, все может перемениться за мгновенье.

Топчитесь по вражеской территории!

Одна из любопытных деталей Shogun 2: прямо как в Civilization, здесь нужно запрашивать разрешение на проход через вражескую территорию (в прочих играх серии топтание по чужой земле раздражало соседей, но прямого запрета не было).

В реальности Япония относится к своим границам так же трепетно, включая спорные Курильские острова, которые официально являются частью РФ. В ноябре 2010 года Дмитрий Медведев посетил один из островов, что премьер-министр Японии Наото Кан назвал непростительным оскорблением. Тут же, впрочем, добавил, что они готовы пойти на переговоры по вопросу принадлежности Курил и даже подписать мирный договор с Россией, если их все устроит. Посол России в Японии меж тем резонно отметил, что президент может ездить по собственной стране где и когда захочет.

Официальная позиция России: извините, но итоги Второй мировой войны никто не отменял. Но ясно одно — японцы готовы в лепешку разбиться, лишь бы не позволить этим западным варварам топтаться по чужой территории.

Загрязняйте воду!

Несмотря на то, что любой человек, побывавший в Японии, обязательно отметит, что там чисто (и это мягко сказано!), экологическая ситуация в стране удручающая. В Японии много рек и еще больше озер (не считая того, что Япония со всех сторон окружена морями), поэтому состояние окружающей среды зависит в первую очередь от чистоты воды. А вода в Японии за счет промышленных и сельскохозяйственных отходов — грязная. Естественная плата за многолетнее финансовое чудо.

Экологическая катастрофа отражается и на экономике страны. Так, рыбаки жалуются на удручающе низкие уловы у побережий государства. А лес, которым покрыто 2/3 площади японских островов, в такой неблагоприятной среде просто увядает.

Но главное, что в конечном счете перенаселенной Японии нечего будет пить. А значит, химические и биологические атаки будут наиболее эффективны.

R&S Вердикт
Дождались!

Жанр
Гонки
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
Slightly Mad Studios
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
www.needforspeed.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad 2 ГГц, 3 Гб, 512 Мб видео

SHIFT 2 UNLEASHED
Второй скорый

Игорь Асанов

Каждый режиссер всю жизнь снимает один и тот же фильм, а каждая студия (с известными оговорками) каждый раз возвращается к одной и той же игре — той, которая и получается у нее лучше всего. Для **Slightly Mad Studios** это **GTR: FIA GT Racing Game** и ее продолжение (а еще отчасти **GT Legends**), которые они сделали вместе с **SimBin**. Но если шведы сейчас толком не выпускают ничего, кроме аддонов к игре пятилетней давности, и вообще, мягко говоря, не процветают, то Slightly Mad делают уже вторую часть успешного **Need for Speed: Shift**. С ней студия довольно странным образом стала похожа на индустриального аналога Николая Баскова: поклонники оперы (т.е. автосимуляторов) морщат нос и уже не считают за серьезного артиста, а для попсы местами слишком хорош. Видно, что Slightly Mad до сих пор мечтают петь партии Карузо, но чаще достается почему-то концерт ко Дню милиции.

Дай мне этот день

На первый взгляд **Shift 2 Unleashed** напоминает попсовый шлягер, исполненный в костюме с блестками на сцене театра «Ла Скала». Внутренние противоречия, разрывающие игру на куски, не скроешь — возможно, поэтому к **Shift 2 Unleashed** (как в свое время и к первой части) очень тяжело привыкать. С первых минут раздражает слишком многое: трясущаяся, как желе, камера и подвеска машин (так и до морской болезни недалеко), глупые и агрессивные AI-соперники (этих лучше объезжать, иначе вынесут на обочину), невыносимый рок с «козой» на саундтреке и ставшие абсолютно неуправляемыми мощные суперкары (в жизни гораздо сложнее удержать в предельном режиме дешевую малолитражку, здесь же все наоборот).

Пересаживаться в Shift 2 с **Gran Turismo 5** мучительно больно даже при включенной «элитной» физике, которой так гордятся в Slightly Mad. Вроде бы и трассы почти те же (некоторые реальные автодромы встречаются и там, и здесь), и машина знакомая, но вот только едет совсем не так, как от нее требуешь, а почему-то исключительно боком.

Трудно в это поверить, но управлять машинами в Shift 2 намного сложнее, чем в том же GT5. Игра существует в какой-то своей уникальной реальности, не имеющей ничего общего с настоящей: при старте цепкие слики бешено проворачиваются, словно на льду, даже если сознательно не «наступать» на педаль, а активно подруливать приходится даже на прямой — особенно невыносимым это занятие будет для тех, у кого нет руля. Игра всячески поощряет езду с видом из кабины — настолько, что с внешней камерой теперь ездить просто неприятно: во-первых, все трясется, а во-вторых, на поворот руля реагирует машина с резкостью карта, заламывая сразу полкорпуса. А если у вас нет руля, то включать вид из кабины или шлема пилота (с ним игра трясет картинку еще больше и принудительно направляет наш взгляд в сторону поворота) почти что бесполезно. Почувствовать игру и начать ездить быстро с консольным геймпадом практически невозможно — о клавиатуре мы вообще деликатно промолчим.

Дай мне эту ночь

Но это не значит, что Slightly Mad, следуя своему названию, окончательно сошли с ума и на деньги **Electronic Arts** смастерили совершенно неуправляемую автогонку. Shift 2 на высшем уровне сложности — это лучшее на свете лекарство для тех, кто все еще хочет играть в серьезные симуляторы, но безумно устал от квалификаций, настроек или необходимости месяц копить на машину мечты. Если регулярно приезжать в тройке лучших, призовых денег будет хватать на все, а к физике спустя несколько гонок все-таки можно привыкнуть и начать ездить так, как нравится, заправляя машину в заносы или ведя ее «по струнке».

Второй вариант для быстрой езды явно предпочтительнее — все трассы в Shift 2 за пределами идеальной траектории щедро усыпаны ошметками отработанной резины, выезжая на которые машина ощутимо «плывет», не желая поворачивать и тормозить. Впервые эта пикантная особенность реальных гонок дебютировала в GTR 2005 года, а сейчас Slightly Mad заставили свое изобретение блестеть по-новому: вместо текстур на асфальте лежат настоящие, трехмерные резиновые катышки и грязь, которую разбрасывают в стороны проезжающие машины.

Это очень здорово оживляет обычно стерильную картинку гоночных игр — в моменты просмотра повторов Shift 2 кажется самой красивой игрой в жанре (что, в общем-то, недалеко от ис-

Справиться с этими монстрами на геймпаде невозможно — даже не пытайтесь.

тины). Во время гонок все тоже очень живо и насыщенно: на приборной панели играют солнечные зайчики, трехмерные зрители размахивают флагами, а на стекло может шлепнуться какая-нибудь муха или влететь кусок покрышки от впереди идущей машины.

Местами кажется, что надоедливые черно-белые фильтры при авариях и блюр на высокой скорости находятся совсем уж за гранью хорошего вкуса, но к ним, как и ко всей игре в целом, тоже можно привыкнуть. Тем более что более-менее серьезные удары заканчиваются, как правило, мгновенным сходом (вдобавок теперь машину можно и перевернуть).

В целом игра стала намного строже первой части, сделав меленький стилевой шажок в сторону серьезного симулятора. Здесь есть лицензии чемпионатов FIA GT1 и GT3 (в последнем не хватает только «Феррари»), куча официальных трасс (включая Спа, Монцу, слегка переделанное Монако и Нюрбургринг) и даже легендарные гоночные аппараты вроде AC Cobra, Mercedes 190E Evo 2 и BMW M3 E30. Резина теперь требует прогрева (впрочем, за три-пять кругов гонки этого можно и не заметить), появились ночные гонки и куча приглашенных

Салоны машин очень хороши, ведь большую часть игры смотреть придется как раз на них.

(хотя и порой неочевидных) звезд автоспорта, наскоро объясняющих перед камерой, почему их работа круче всех остальных.

■■■

И самое интересное, что в какой-то момент им начинаешь охотно верить. Освоение Shift 2 — это как обкатка сложной гоночной машины, которая с самого начала работает не так, как от нее ожидаешь. А наша задача состоит в том, чтобы, меняя уровень сложности, включая и выключая электронные помощники, пробуя разные типы гонок и трасс, заставить этого монстра работать на себя. Зато, когда взаимопонимание, наконец, будет достигнуто, от Shift 2 можно получить огромнейшее удовольствие, запуская машину в повороты, радуясь огромному выбору трасс и втихомолку устанавливая под капот старой BMW M3 двигатель от M6. Правда, заканчивается игра довольно быстро — в отличие от Gran Turismo 5 играть в Shift 2 по полгода, увы, не получится. Но этот недостаток Slightly Mad собираются компенсировать с помощью DLC (в ранней превью-версии было гораздо больше машин, чем в финальной; скорее всего, их будут выпускать отдельно) и мультиплеера. Последний тут построен вокруг знакомой по **Need for Speed: Hot Pursuit** системы Autolog, вот только опробовать его до релиза толком не получилось, а жаль — очень уж интересно посмотреть, кому из друзей по силам приручить такого зверя. ■

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✗ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Вторая лучшая гонка последнего времени после Gran Turismo 5. Чуть красивее, технологичнее — и не так жадна до вашего свободного времени.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА ★★★★★★★★★★ 9.0

ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

SHIFT HAPPENS

В Shift 2 действительно хорошие аварии — любую машину можно разбить практически подчистую, оторвать колеса и кузовные панели, оставив комок металла дымиться на обочине трассы. Сам же гонщик в момент аварии наблюдает только небольшое потемнение экрана (искры из глаз) да еще несколько секунд потом видит мир сквозь мутную пленку блюра. А все потому, что он надежно пристегнут к каркасу многоточечными ремнями безопасности: никакие подушки на такой скорости уже не спасут. А вот что ожидает в случае аварии тех, кто ремнями не пристегивается, выяснил французский эксперт по безопасности движения Кристиан Жерондо. В его эксперименте столкновение с неподвижным препятствием произошло на скорости 80 км/час. Итак, запускаем секундомер.

0,026 секунды: первым удар на себя принимает передний бампер. Сила, в тридцать раз превышающая вес автомобиля, останавливает его движение на линии передних сидений, тогда как непристегнутые пассажиры продолжают двигаться в салоне автомобиля со скоростью 80 км/ч.

0,039 секунды: водитель вместе с сиденьем стремительно движется вперед на 15 сантиметров.

0,044 секунды: Водитель грудной клеткой ломает руль.

0,05 секунды: скорость падает настолько, что на автомобиль и на всех пассажиров начинает действовать сила тяжести, в 80 раз превышающая их собственный вес.

0,068 секунды: водитель, вмиг потяжелевший до 9 тонн, ударяется о приборный щиток.

0,092 секунды: водитель и сидящий рядом с ним пассажир одновременно врезаются головами в переднее ветровое стекло автомобиля и получают смертельные повреждения черепа.

0,1 секунды: повисшего на руле водителя отбрасывает назад — он уже мертв.

0,11 секунды: автомобиль начинает слегка откатываться назад.

0,113 секунды: сидящий за водителем пассажир (если он также не пристегнут) оказывается с ним на одной линии, наносит ему новый удар по затылку и сам получает смертельные повреждения.

0,15 секунды: наступает полная тишина, осколки стекла и обломки железа падают на землю. Машину окутывает облако пыли. Все произошло менее чем за две десятых доли секунды.

Фотографии: Euro NCAP

Inspiring Innovation • Persistent Perfection

Windows®. Жизнь без преград.
ASUS рекомендует ОС Windows 7.

Ноутбуки ASUS серии N

на базе процессоров Intel® Core™ i5

ПОЧУВСТВУЙ МОЩЬ ЖИВОГО ЗВУКА

Благодаря эксклюзивной технологии SonicMaster, разработанной в сотрудничестве со специалистами фирмы Bang & Olufsen, ноутбук ASUS N73Jf, оснащенный процессором Intel® Core™ i5 и подлинной операционной системой Windows® 7 Домашняя расширенная, обеспечивает четкий, насыщенный, глубокий звук, который нельзя было услышать раньше ни на каком ином мобильном компьютере. Помимо выдающейся аудиосистемы в этом ноутбуке реализована технология Super Hybrid Engine, которая увеличивает производительность на 7 процентов*, современный интерфейс USB 3.0 и функция Video Magic, увеличивающая качество стандартных видеоматериалов до уровня Full-HD 1080p. Ноутбуки ASUS серии N с аудиосистемой SonicMaster подарят вам совершенно новые ощущения!

* Зависит от конфигурации.

www.asus.ru
www.asusnb.ru

SonicMaster
Audio by Bang & Olufsen ICEpower®

Всемирная гарантия 2 года
Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999, 8-800-100-2787

Информацию о том, где купить ноутбуки ASUS, можно найти на сайте www.asusnb.ru

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран.
Товар сертифицирован, на правах рекламы.

intel CORE i5 inside™

Быстрее.
Умнее.

Жанр
Симулятор бокса
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
EA Canada
Платформы
Xbox 360, PS3
Сайт игры
www.ea.com/fight-night

Бой с плетенью FIGHT★NIGHT CHAMPION

Алексей Макаренков

Бокс — единоборство, в котором уважение к сопернику возведено в абсолют и намертво закреплено в правилах поединка. Ни в одном другом контактном виде спорта нет такого количества условностей и ограничений. Оказавшись в замкнутом пространстве пять на пять метров и увидев перед собой искаженное от ярости лицо противника, вы тем не менее можете быть уверены, что никто не начнет с хрустом выламывать вам руки, не выдавит глаз, не попытается раскрошить коленную чашечку и не приласкает ваши гениталии коленом, если вы сами об этом не попросите. Единственная серьезная неприятность, которая может приключиться с вами на боксерском ринге, — принудительная потеря сознания.

Но именно эти ограничения и условности сделали бокс таким популярным. Когда вам не надо каждую секунду заботиться о целостности суставов и сохранности паха, вы можете почти целиком посвятить себя стратегии и тактике, почувствовать себя настоящим гроссмейстером кулачного боя и остаться при этом относительно невредимым.

Вот он прижал меня в углу

Следующая логичная стадия развития кулачного поединка — чистая стратегия, так сказать, без прямого физического контакта. Серия **Fight Night** — именно про это. Точнее, не только про это: возможность воспитать из прыщавого подростка, впервые заглянувшего в спортзал, своего собственного Мохаммеда Али пока никто не отменял. Гораздо интереснее понять, как устроен бой изнутри: собственными глазами увидеть, как противник проваливает, казалось бы, идеально выведенный кросс; понять, почему панчеру так сложно выступать против аутфайтера (а также что значат все эти термины); руками ощутить, как пущенный вразрез защите апперкот вышибает дух из соперника.

Наконец, Fight Night — это единственное место, где можно по тридцать раз на дню устраивать бой между Тайсоном и Льюисом и каждый раз гадать, закончится ли он в восьмом раунде. И если закончится, то в чью пользу?

Оставаясь вполне хардкорными боксерскими симуляторами, игры серии Fight Night всегда отличались предельно низким порогом вхождения. Совершенно неподготовленный человек мог выйти на виртуальный ринг и через полчаса уже вполне осмысленно мутузить полигонального Хасима Рахмана или Холифилда, отдавая себе отчет, что нокаутировать джебом практически невозможно, а свинг противника можно прочитать еще до того, как он прилетит в печень или в висок.

Но симулятор бокса есть симулятор бокса. Несмотря на всю простоту игрового процесса и кинематографичность действа (а бои в Fight Night потрясающе

Джо Фрейзер против Леннокса Льюиса. Кроме как в игре, такой бой нигде больше не увидишь.

красивы), игры серии не так уж часто привлекали внимание людей со стороны. **Fight Night Champion** исправляет это досадное упущение. Покупая коробку с игрой, вы, по сути, приобретаете билет в кинозал, где вам покажут виртуальный вариант фильма «**Боец**», только без Кристиана Бэйла и сестер-алкоголичек.

Борис Буткеев, Краснодар

Разработчики отказались от старой идеи с роликами-вставками, соединяющими несколько поединков из режима Legacy. Вместо этого они соорудили из игры целую спортивную драму с молодым боксером Андре Бишопом в главной роли. И пускай «Оскара» за такое сейчас уже не дают, в игре это смотрится свежо и увлекательно: каждый бой теперь срежессирован в угоду сюжету и поэтому запоминается надолго.

Традиционно пропустив мимо ушей слова тренера, мы выпрыгиваем на ринг, кидаемся на противника и падаем, сраженные всего парой метких ударов. Тутто и выясняется, что тренер нес не традиционную для боксерских симуляторов ахинею, а на самом деле объяснял, как вести себя с оппонентом. И если не начать прислушиваться к его словам, то выйти победителем из схватки практически невозможно.

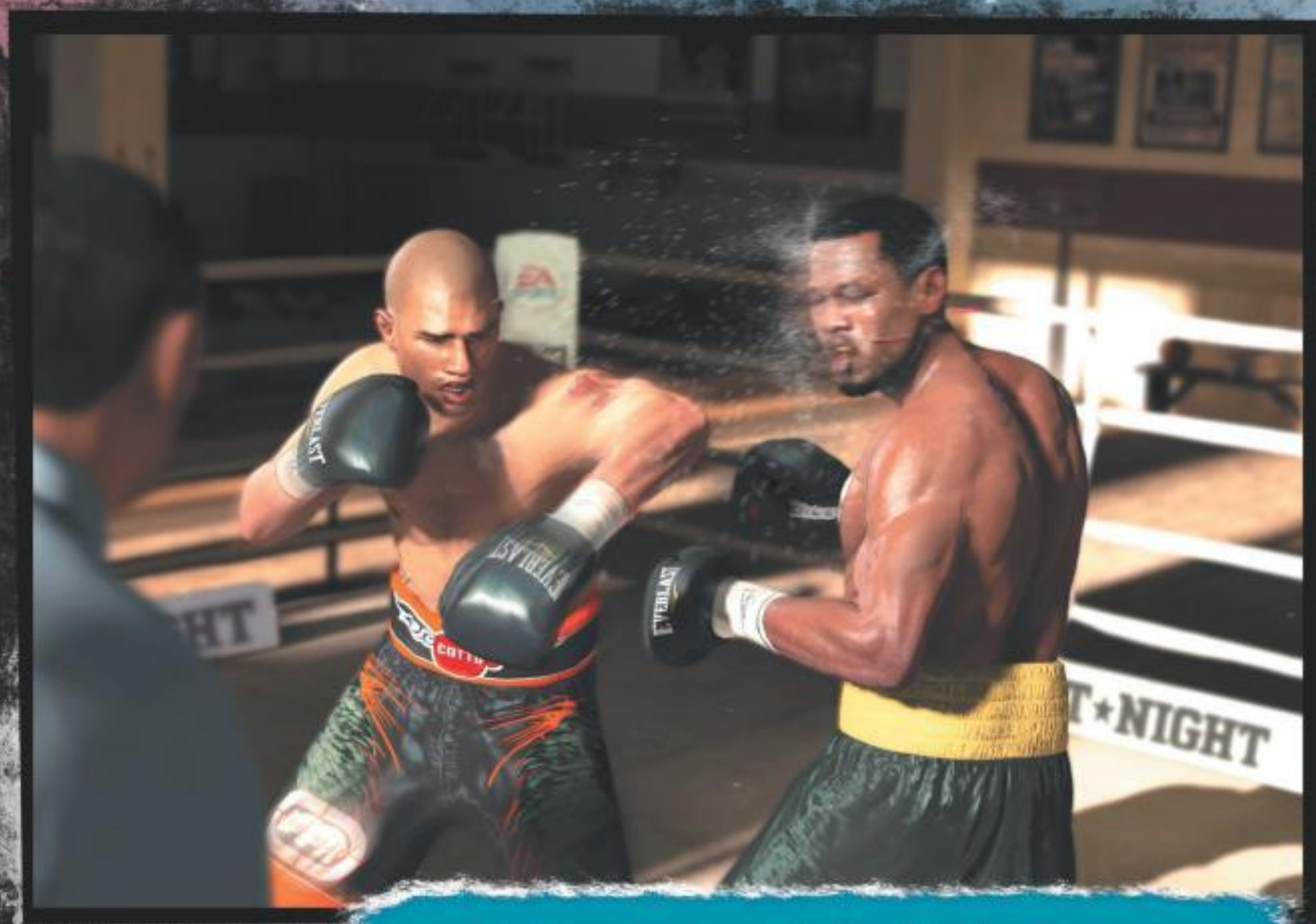
Один противник прекрасно перемещается по рингу и способен вымотать вас за пару раундов, если не зажать проказника в углу и не угомонить десятком-другим хуков. Другой обладает нокаутирующим правым, и если не сбивать его руку постоянным прессингом слева, то он свалит Бишопа за пару минут. Третий превосходно держит удар в голову: приходится раунд за раундом превращать в отбивную его печень и почки. И так почти во всех боях. Каждый противник — яркая индивидуальность. Со своим характером, способом перемещения по рингу, манерой ведения боя и слабыми местами.

А между боями разыгрывается самая настоящая драма. Бишопу подрезают крылья на самом взлете — сначала мягко, а затем все жестче и жестче его пытаются принудить играть по правилам не совсем чистого на руку воротилы боксерского бизнеса Макквина. Когда же Андре не соглашается на предложенные условия, его просто подставляют и кидают на пять лет за решетку.

Странной особенностью Fight Night всегда было то, что противника здесь иногда разрешают ошеломить ударом по затылку. Судья словно не замечает этого.

В тюрьме Бишоп не теряет времени даром. Без устали тренируется, участвует в боях без правил (да, здесь нам дают возможность проконопатить чайник нескольким зэкам, понятное дело — без перчаток) и выходит на свободу матерым самцом в весовой категории за девяносто. Он зол, свиреп и готов отхлестать по мордасам всех, кто встанет на его пути.

Выйдя победителем из нескольких серьезных передряг (пересказывать их мы не станем, скажем лишь, что там будут и хитрые интриги, и любовная история, и непростые взаимоотношения с братом) и полутора десятков непростых боев, Бишоп в итоге оказывается на ринге с главным противником — Айзеком Фростом. Битва с этой ходячей пропагандой тату-салонов длится едва ли не больше, чем все предыдущие бои, вместе взятые. В общем, самый настоящий финальный поединок по золотым канонам боксерских боевиков, заложенных еще первым «Рокки». Первые два раунда держим дистанцию, следующие три раунда подряд работаем по



Графически игра практически безупречна. Редкий случай, когда скриншоты выглядят даже хуже, чем живая картинка.

корпусу — и так до победного. Когда Фрост пошатнется и осядет кулем, вам будет казаться, что прошло несколько часов, хотя на деле пролетело от силы пятнадцать минут.

На протяжении всей игры не возникает и тени сомнения, что все происходящее на экране вполне могло случиться в реальной жизни. Во всяком случае, разработчики стараются убедить нас в этом: о большинстве предстоящих или уже прошедших боев нам рассказывают в теленовостях, которые ведет не кто иной, как Брайан Кенни — знакомый всем любителям бокса телекомментатор и ведущий новостных передач.

Но он пролез — он сибиряк

Огорчает лишь то, что в угоду кинематографичности разработчики зачастую лишают нас права выбора тактики боя. Взять, к примеру, схватку Бишопа с Маркусом Палмером, который без устали скачет по рингу, а догнать его практически невозможно — игра предполагает, что вы прижмете его к канатам и уложите апперкотом. Вот только выцелить попрыгунчика чрезвычайно сложно. В итоге несколько раундов подряд вы ползаете по рингу, не нанеся при этом ни одного удара, и чувствуете себя усталым слизнем, которого зачем-то заставляют охотиться на кузнечика.

Иногда вас стравливают с каким-нибудь панчером, которого можно уложить лишь одним определенным ударом. Понять, почему здоровенный негрила валится как подкошенный от кросса справа, но наотрез отказывается терять сознание от такого же кросса слева, невозможно. В сюжетно важных боях все сводится к игре по заранее установленным невидимой рукой правилам: вам не нужно читать соперника, не нужно подстраиваться под его ритм, у вас даже нет возможности выбрать способ, как сбить его с ног. Вы просто методично, раз за разом атакуете указанную точку, и рано или поздно верзила падает. В такие минуты Fight Night Champion больше всего напоминает восьмибитную аркаду **Battletoads**, а хваленая стратегия рассеивается словно дым.

Еще одна досадная неприятность — ни вы, ни ваши противники на протяжении боя почти не устаете. Да, индикатор силы с каждым раундом опускается все ниже, но на поведении бойцов это почти не сказывается. Когда два здоровенных борова безостановочно мутузят друг друга со скоростью один удар в секунду, раунду к пятому начинаешь понимать, что в реальной жизни при таком темпе они давно бы уже валялись на полу от переутомления. А тут ничего — стоят, охаживают друг друга пудовыми кулачищами, и хоть бы хны.

О том, что некоторые бои срежиссированы так, что нокаутировать соперника в начальных раундах невозможно, даже говорить не хочется. Вы можете раз за разом переигрывать раунд, стремясь свалить оппонента, но лишь когда плюнете на это дело и доиграете, скажем, раунда до третьего, то поймете, что там есть скриптовая сценка, из-за которой разработчики и не позволяли вам победить раньше.

И я сказал ему «чудак!»

Последняя капля яда — в очередной раз переделанное управление. Если вы не играли в предыдущие Fight Night, поясним. Авторы вот уже которую игру подряд экспериментируют с контроллером. Сначала все удары висели на кнопках, потом, посчитав, что так ощущения от мощных выпадов не передашь, разработчики придумали хитрый ход. Они заставили раскручивать нас большинство ударов при помощи стиков. Вращая рукоятки, действительно можно было почувствовать, как заносишь руку боксера, как выводишь удар и припечатываешь кулак. Но за чувственную связь со своим полигональным протеже приходилось расплачиваться долгими часами тренировок — чтобы начать боксировать технично, нужно было потратить немало времени, плюс сам процесс боя получался слегка замедленным, с налетом слоу-мо.

В Fight Night Champion управление вернулось к истокам. Теперь один удар — это одна кнопка, ну или отклонение правого стика в сторону. Отдельная кнопка отвечает за блок, отдельная — за силовой модификатор ударов, и еще одна — за работу по корпусу (боксер приседает и наносит те же самые удары, но ниже). Как следствие, мы полностью потеряли ощущения от замахов, зато игра стала быстрее и техничнее. Если не поддаваться соблазну выиграть бой, бездумно давя на все кнопки разом, то простор для творчества открывается огромный. Главное — теперь есть возможность очень быстро реагировать на прессинг с любой стороны. Противник едва начинает прощупывать вас джебами слева, а вы уже гасите его активность кроссом. Вас пытаются достать апперкотом, а вы уже в клинче — с ухмылкой обнимаете потное тело оппонента.

■■■

В онлайновом режиме и в Legacy Mode можно обнаружить еще целый ворох косметических правок, доводок и улучшений, которые, помноженные на новую систему управления, очень сильно изменили игру. Но одно осталось неизменным — Fight Night по-прежнему остается лучшим симулятором бокса в этой части Галактики. Причем теперь этот симулятор можно с чистой совестью назвать народным. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✓
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?
Первая попытка симуляторов бокса приблизиться к тем, кто боксом не интересуется в принципе. Что самое приятное — прогиб засчитан!

Геймплей	9
Графика	9
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	8

Рейтинг
8,5
«Отлично»

COWON

www.cowonrussia.ru

V5

ПЕРВЫЙ ПОРТАТИВНЫЙ HD-ВИДЕО ПЛЕЕР С ИНТЕРФЕЙСОМ HDMI

СЕНСОРНЫЙ ДИСПЛЕЙ 4,8” TFT 16,7 МЛН. ЦВЕТОВ

ДО 47 ЧАСОВ БЕСПРЕРЫВНОЙ РАБОТЫ

ПОТРЯСАЮЩИЙ,МОЩНЫЙ ЗВУК

ОБЪЕМ ПАМЯТИ ДО 32 ГБ

РАЗРЕШЕНИЕ 800x480

ОС WINDOWS CE 6.0

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР COWON В РОССИИ

WWW.BLADE.RU 8(495)276 2076

BLADE GROUP OF COMPANIES

Бить человека по лицу я с детства не могу

Бытует немало мифов — хотя кто знает, мифов ли? — о том, что на теле есть точки, одного тычка в которые достаточно, чтобы человек упал замертво. Мы таких смертельных точек не знаем, зато знаем места, куда бьют намного чаще. Мы решили оценить, насколько легко вывести человека из строя, если бить в хорошо зарекомендовавшие себя области.

Кадык

Сложность удара: высокая.
Техника исполнение: Схватить врага за нос, резким движением дернуть его по направлению вверх и, когда обнажится шея, — бить.
Особенности: Раздробить адамово яблоко — не шутка. И хотя хрящи гортани, называемые в просторечье кадыком, достаточно крепкие, при ударе по горлу они обычно смещаются друг относительно друга, разминая по пути мышечную ткань, образующую вокруг кадыка мощный корсет, и разрывая сосуды. Собственно, сам перелом гортани не так страшен, страшно начинающееся после этого кровотечение. Кровь поступает в легкие, и человек захлебывается. Дело осложняется тем, что кровотечение из гортани просто так не остановишь — поди-ка подберись туда.
Способ защиты: Носить гипсовый шейный корсет. Пробить его рукой крайне затруднительно.

Пах

Сложность удара: низкая.
Техника исполнения: Раздвинуть оппоненту ноги на ширину плеч и незамедлительно бить коленом, ступней или головой.
Особенности: Мало того что удар в пах сам по себе может доставить множество незабываемых минут, он может вызвать сильнейший болевой шок. Нервные импульсы, поступающие по афферентным нервным окончаниям, буквально взрывают головной мозг. Активными становятся огромное количество зон, из-за этого нарушается обратная нервная передача, и, как следствие, может быть нарушена работа дыхательного центра, и человек умрет.
Способ защиты: Везде и всегда, в туалете или в постели, носить, не снимая, паховую раковину. Она — панацея.

Солнечное сплетение

Сложность удара: средняя.
Техника исполнения: Незамедлительно, без раздумий бить чем угодно и как угодно на уровне груди.
Особенности: Скопление нервных узлов на брыжеечной и чревной артерии иннервирует чуть ли не все органы брюшной и грудной полости разом. Но самое опасное, что может произойти при ударе под дых, так это, конечно, остановка сердца из-за повышенной парасимпатической иннервации, которая, если можно так выразиться, «забивает» собственный водитель ритма сердца. Что интересно, чтобы запустить моторчик снова, необходимо тоже сильно ударить по груди, но только прямо над областью сердца. Этот удар так и называется — прекардиальный.
Способ защиты: При всяком нападении складываться пополам, приняв позу эмбриона, кататься по земле, снижая вероятность попадания.

Нос

Сложность удара: высокая.
Техника исполнения: Присесть на корточки, тщательно прицелиться и бить стремительно, неотвратимо лбом по носу. Удар должен быть направлен снизу вверх, словно вы стараетесь сместить нос в сторону бровей.
Особенности: Вопреки бытующему мнению, убить человека ударом по носу довольно сложно. Даже сокрушительный прямой удар в лицо, скорее всего, лишь сомнет хрящи, оторвет их от носовой кости и размозжит окружающие мягкие ткани. Чтобы убить человека ударом в нос, необходимо очень точно пробить снизу, сломав тем самым носовые кости и сместив их отломки в сторону головного мозга. Поговаривают, что некоторые мастера боевого самбо могут проделывать этот фокус ребром ладони, хотя травматологи в этом и сомневаются.
Способ защиты: Пращевидная бинтовая повязка с подложенной ватой способна не только смягчить опасный удар, но и заставить вашего противника задуматься, стоит ли вообще с вами связываться.

Глаз

Сложность удара: средняя.
Техника исполнения: Нежно и аккуратно поместить большие пальцы обеих рук на широко раскрытые глаза противника и осторожно давить до полного вытекания белков и погружения пальцев на всю длину в полость глазницы.
Особенности: В играх и кинофильмах нам регулярно показывают, как кто-нибудь с легкостью выдавливает врагу глаза, после чего враг умирает. Два нюанса. Выдавить глаза довольно сложно. Само глазное яблоко упругое, а вокруг расположены слои мышц и кости глазницы, препятствующие свободному скольжению пальцев. Но даже если глаз выдавлен, это вовсе не значит, что пострадавший обязательно умрет. Внутри глазницы не так уж много болевых рецепторов, болевой шок может не развиться, кровотечение тоже легко остановить. Если человек и погибнет, то через довольно большой промежуток времени — от присоединившейся инфекции. Ну или от огорчения.
Способ защиты: Иметь всего один вставной глаз, как у мифических сестер Грайи, и вынимать его перед боем.

Копчик

Сложность удара: низкая.
Техника исполнения: Зайти к сопернику с тыла, отвести одну из нижних конечностей назад и неумолимо пробить в область крестца.
Особенности: Сам по себе перелом копчика не так уж и опасен, хотя и сопровождается сильнейшей болью. Любой травматолог сможет вправить вам копчик обратно, введя два пальца в прямую кишку и правильным образов надавив. Куда страшнее другое. Известно несколько случаев, когда при ударе по копчику нога атакующего соскальзывала ниже и по инерции совершала разрыв тканей уже упомянутой прямой кишки. Открывшееся в результате кровотечение практически невозможно остановить (вены очень широкие и не схлопываются самостоятельно). Обидная и донельзя нелепая смерть.
Способ защиты: Никогда, слышите, никогда не поворачиваться к врагу своей тыльной частью.

RS@IGROMANIA.RU

ИВАН ЧЕРНЯВСКИЙ

ВОДКА, МАТРЕШКА, ГОРБАЧЕВ

Приятно думать, что Тим Шейфер и **Double Fine** придумывают новые шедевры примерно так же, как герои популярного видеоролика про игровых разработчиков в 1979 году (***youtube.com/watch?v=iYnliHrcQyo***). «Эй, давайте сделаем игру про… ну, скажем, колядование?» — «А давайте еще про обложки металлических альбомов?» — доносится в ответ. Заседание кончается решением сделать игру, в которой каждый уровень — внутренность чьей-либо головы, и в результате на свет появляются **Costume Quest**, **Brütal Legend** и **Psychonauts**. Можно представить, что во время этого совещания кто-то из присутствующих, просматривая «Википедию», случайно наткнулся на статью о Matryoshkas — и, конечно, тут же решил подкинуть остальным идею сочинить квест про них. Просто потому, что сделать такую игру невозможно, а значит, это работа для Double Fine.

В действительности все несколько прозаичнее: Ли Петти, арт-директор компании, увидев, как его дочь играет с матрешками, решил, что русские деревянные бабки идеально подходят для современного квеста (с тремя измерениями и геймпадом). Так и вышла **Stacking** — игра, в которой добрые матрешки сражаются со злыми под аккомпанемент balalaika, но почему-то при полном отсутствии vodka и Gorbachev.

СЧАСТЬЕ ЕСТЬ

Чтобы помочь малышу Чарли Блэкмору вызволить свою семью из лап злого буржуина, а заодно и положить конец эксплуатации детского труда во всем мире, придется постоянно упаковывать Чарли внутрь других мат-

Специализация матрешек принимает причудливые формы: этот художник, например, почему-то отвечает за подбор цилиндров другим матрешкам.

Впрыгнуть в матрешку можно только со спины, поэтому придется ждать, пока жертва не отвернется.

В числе лучших «уникальных» матрешек — набор «Киносъемочная бригада», возглавляемый огромным режиссером.

По доброй традиции, в Stacking издевательства над мимами только поощряются.

решек. Чарли — самая тщедушная матрешка в игре, меньше него никого нет, поэтому он может лишь разговаривать с другими (беседы подсказывают, что делать дальше или просто развлекают) и пролезать внутрь фигурок побольше. У них есть свои особенные действия, по одному на матрешку. Порой бестолковые (поиграть в салочки, постучать в барабан, выпить чаю), а порой — полезные, позволяющие решать головоломки, разбросанные по пяти любовно нарисованным уровням Stacking.

В этих головоломках и кроется фундаментальное отличие игры от остальных квестов, соблюдающих строгое правило «одно решение на загадку»: здесь, напротив, предлагается щелкать орешки разными способами. Как лучше выманить нужную фигурку из охраняемой комнаты — соблазнить охранника, поломать вентиляцию или напустить в комнату газов, используя страдающего метеоризмом мужчину? Лучше попробовать все три варианта по очереди, чтобы заработать достижение/трофей и украсить комнату с призами, находящуюся на первом уровне. Смысла торопиться и проходить игру на скорость, откладывая альтернативные решения на потом, нет: Stacking и так очень уж коротка и едва ли может отнять больше пары-тройки вечеров. К тому же решения в большинстве своем довольно забавные.

Сражения с подручными злого барона происходят в основном на транспорте: Чарли приходится прорываться сквозь забастовку железнодорожников на вокзале, срывать морской круиз, сажать дирижабль и останавливать паровоз-мастодонт. Чтобы разобраться с задачками, достаточно побегать по уровню, внимательно изучить способности всех окрестных матрешек и поболтать с ними. Если и это не поможет, можно прибегнуть к помощи встроенных подсказок (по три на загадку). Кроме этого, присутствуют шалости, которых на каждом уровне гораздо больше, чем головоломок: замотать кого-то в бинты, испугать ребенка, влепить пощечину, пукнуть (простите) кому-нибудь в лицо и так далее. Подсказок тут нет, поэтому догадаться о том, где и какую шалость нужно исполнить, часто помогает лишь случайность — для этого стоит чаще пробовать взаимодействовать с другими матрешками (авось они согласятся поиграть с вами в салочки). Наконец, третье доступное в игре занятие — сбор уникальных, выполненных в единственном экземпляре матрешек.

ЕГО НЕ МОЖЕТ НЕ БЫТЬ

Сюжетные ролики, выполненные в стиле немого кино (вся игра вообще стилизована под начало XX века), открывают огромный сценический потенциал матрешек, чья роль в современной России незаслуженно свелась к рисованию на них портрета Путина. На самом деле матрешки способны на большее: они, словно сакбои из **LittleBigPlanet 2**, абсолютно универсальны и могут примерять на себя любой костюм, становясь злыми богачами, лысыми толстяками, мимами, солдатами, рабочими в спецовках, дородными красавицами или маленькими детьми. Матрешки в Stacking выполнены с соблюдением всех условностей конструкции: у них нет рук и ног, во время ходьбы они открываются, а мимика у них — как у паровозика Томаса. Озвучены они тоже довольно условно — ахами да вздохами.

В общем, если раздобыть выпущенный к выходу игры набор из пяти матрешек от самих Double Fine (снабженный надписью «Made in Russia») и разыграть с ними какую-нибудь сценку на фоне картонных морских волн, разницы с игрой можно и не заметить. Сходство усиливается тем, что Stacking рассчитана на аудиторию с коротким запасом внимания и заканчивается примерно тогда, когда взрослые зрители только-только входят во вкус. Ближе к концу игры появляются комбинированные способности, которые нужно активировать слаженными действиями двух матрешек, но их очень мало; занимательный процесс сбора матрешек из тематических наборов тоже случается реже, чем мог бы. Понятно, что Stacking — не полноценный продукт уровня Psychonauts, а всего лишь загружаемая игра стоимостью в $15 и делали ее отнюдь не пять лет.

Впрочем, Stacking все равно рискует войти в историю и стать первым квестом с загружаемым контентом (не путайте с эпизодами, Stacking — полностью законченная игра). На момент написания статьи DLC еще не подоспел, но очень похоже, что в будущем нас ждут новые уровни: на это намекают пустоты в комнате с призами, обустроенной бродягой Леви.

■■■

Решив больше не соваться в недружелюбный мир дистрибьюторов и распространителей, интересующихся только тиражами, Double Fine сменили акценты и стали придумывать более компактные и дешевые в разработке игры. Кто-то может счесть это шагом назад, но какая вообще-то разница, если они по-прежнему не похожи ни на что вокруг и в них интересно играть? ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ..... ДА
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ..... ДА
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ..... ДА
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ..... ДА

ДОЖДАЛИСЬ?
НОВАЯ ИГРА ТИМА ШЕЙФЕРА — С МАТРЕШКАМИ И БАЛАЛАЙКОЙ. ЕСЛИ ВЫ ВСЕ ЕЩЕ ЗДЕСЬ, ЗНАЧИТ, У ВАС НЕТ СЕРДЦА.

ГЕЙМПЛЕЙ: 8
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: .. 9

РЕЙТИНГ
8,0
«ОТЛИЧНО»

R&S Вердикт
Дождались!

Жанр
Химический пазл
Издатель/разработчик
Zachtronics Industries
Мультиплеер
Отсутствует
Платформа
PC
Сайт игры
www.spacechemthegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
Компьютер
Желательно:
Мозги

Артем Комолятов

SPACECHEM

Космос как химия

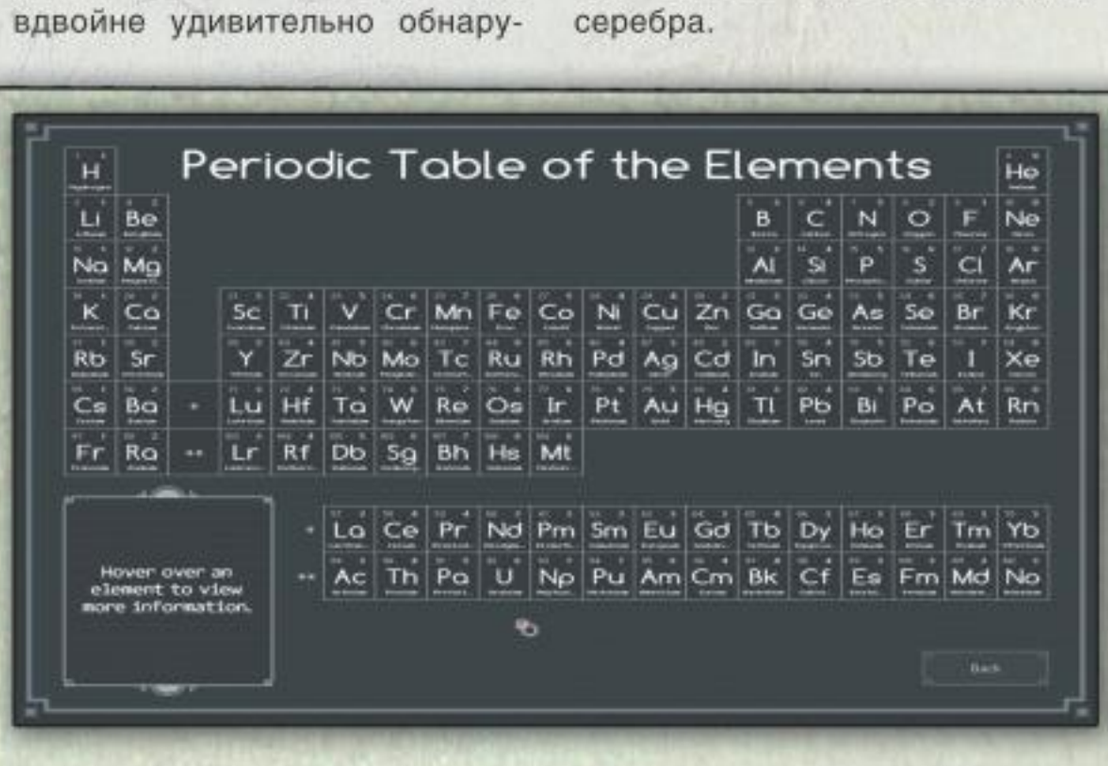
Поначалу кажется, что главная проблема **SpaceChem** — довольно узкая аудитория, ведь перед нами — абстрактная химическая головоломка с таблицей Менделеева, валентностью и ацетиленом. И играть в нее смогут только химики, фармацевты, а также люди, у которых в школе все списывали лабораторные.

У нас таких, к сожалению, не нашлось — поэтому было вдвойне удивительно обнаружить себя в окружении пустых кофейных чашек после нескольких часов, проведенных за решением одной-единственной головоломки. Несмотря на полчетвертого ночи, хотелось продолжать еще и еще, к тому же в голове вдруг появилась шальная мысль найти номер телефона школьной учительницы по химии и рассказать ей, как только что изобрел новый способ синтеза бромида серебра.

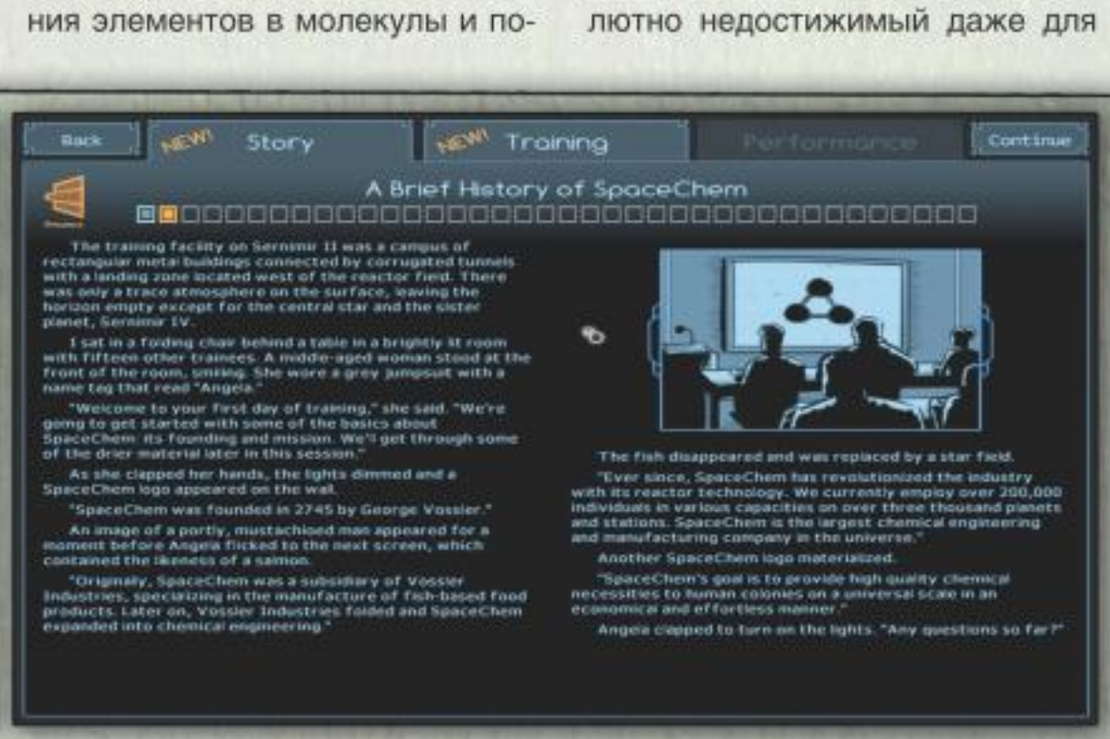
Курскхимволокно

SpaceChem предлагает ассоциировать себя с начинающим химиком из далекого будущего, который ради блага всего человечества проектирует реакторы для синтеза различных химических соединений. Внутренности самого реактора выглядят как клеточное поле, поделенное на специальные зоны: для ввода в систему новых атомов, соединения элементов в молекулы и получения готовых продуктов реакции. С помощью двух манипуляторов, а также простейшего набора команд («развернуть», «взять», «бросить» и т.д.) мы должны изобрести циклическую систему, в которой будут синтезироваться так нужные человечеству химикаты.

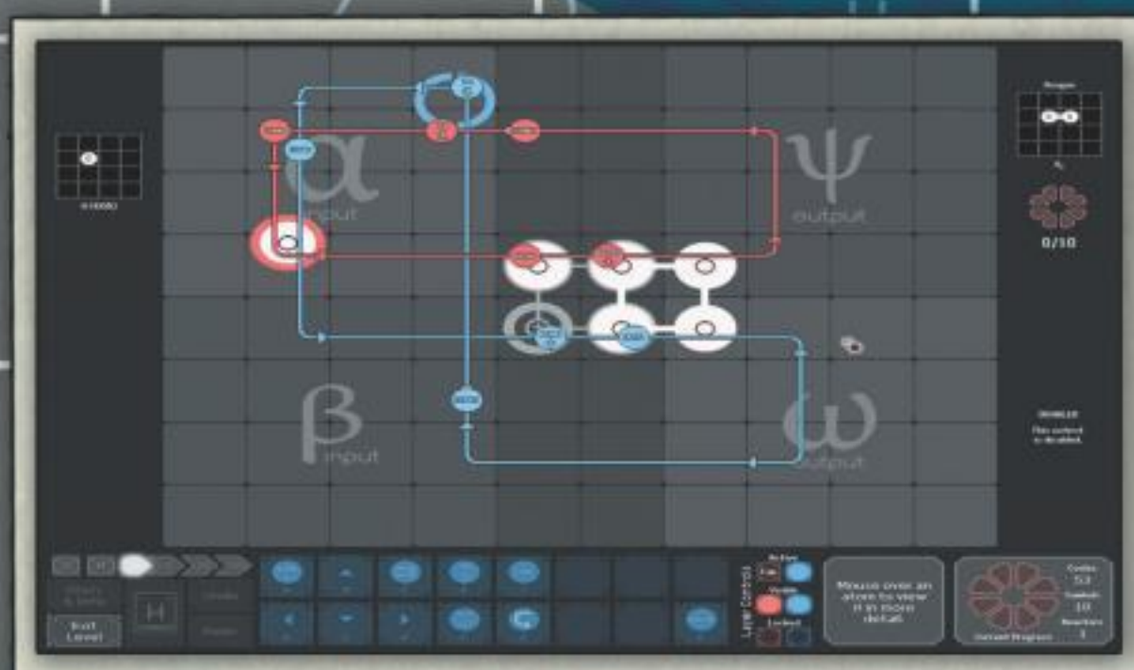
Поскольку выглядит игра довольно абстрактно, на первый план выходит само творчество, которое выведено здесь на абсолютно недостижимый даже для



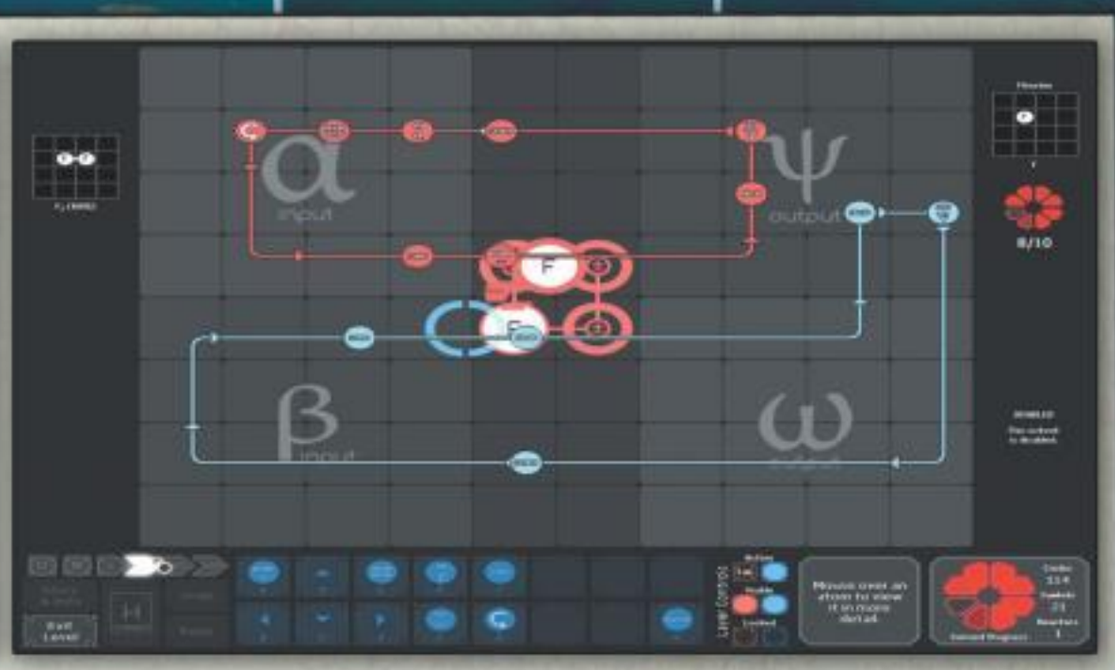
Помните, как в отчаянии всматривались в эту таблицу на контрольной по химии в надежде на то, что где-то там лежит решение задачи? В SpaceChem в особо тяжкие минуты придется заниматься тем же самым.



А еще в SpaceChem есть сюжет. Совершенно необязательный и не особо интересный, но есть.



В процессе ваших опытов могут получиться соединения, невозможные в природе. Только это и напоминает, что SpaceChem — лишь игра, а не профессиональный тренажер для промышленных химиков.



Очень важно, чтобы собранная цепь работала как часы: каждый элемент должен вступать в реакцию с другим в строго определенный момент. Иначе вы ненароком взорвете дорогущий реактор или чего похуже.

LittleBigPlanet 2 уровень. SpaceChem не навязывает вам единственно верного решения, потому что здесь его попросту нет: один и тот же уровень можно пройти множеством способов и с разным набором функциональных команд. Вы можете потратить четыре часа, завивая узлом «рельсы» для атомов и пичкая команды во все свободные клетки, чтобы наконец собрать систему, которая еле-еле отработает десяток тестовых циклов, после чего, скорее всего, взлетит на воздух. В то же время кто-то другой сможет пройти этот же уровень, затратив значительно меньше средств и выстроив атомный трек по совершенно иному принципу. К слову, самые простые и элегантные решения поощряются солидными бонусами к финальному счету.

Отсюда вытекает главный принцип прохождения SpaceChem: если вы надолго застряли с трижды проклятым гидроксидом калия, самым правильным шагом будет снести вашу неработающую систему подчистую и попробовать подойти к решению проблемы с другого бока. Ну или как вариант — зайти на YouTube, где уже сейчас полно быстрых и работающих решений для каждой головоломки. Но докторскую степень за такое «списывание», вам, конечно, не дадут.

Чудо из пробирки

Хотя соблазн невероятно велик. Проблема в том, что SpaceChem — это **Super Meat Boy** от мира пазлов. Но если платформер про кровоточащий кусок мяса грозил разве что мозолями на пальцах и расшатанными нервами, то SpaceChem вынуждает шевелить извилинами до полного изнеможения. У этой игры довольно высокий порог вхождения, и нелюбимая многими химия здесь совсем ни при чем. SpaceChem довольно бегло знакомит вас с основами игровой механики и затем сразу же заваливает весьма сложными заданиями. В результате прохождение одного уровня часто выливается в несколько часов активных размышлений: вы долго пыхтите, изворачиваетесь с функциональными командами, что-то помечаете себе на бумажке, хмурите брови, ругаетесь, начинаете построение с нуля, чтобы в конце концов послать все к черту и уйти пить чай на кухню.

И только тогда на вас неожиданно нисходит божественное озарение, вы выкрикиваете архимедовское «Эврика!» и с триумфом бросаетесь добивать злосчастный пазл. Именно за такие моменты и хочется любить SpaceChem, потому что, во-первых, задача все-таки решена, а во-вторых, вы решили ее *своим собственным* способом. После такого опыта начинаешь лучше понимать людей, посвятивших свою жизнь науке, а заодно и фразу Альберта Эйнштейна о том, что человек начинает жить лишь тогда, когда ему удается превзойти самого себя.

Хотя, конечно, бо́льшую часть времени вы будете ощущать себя сельским механизатором, ковыряющимся в Большом адронном коллайдере. SpaceChem изнуряет не только сложностью пазлов, но и тем, что игроку постоянно нужно адаптироваться к новым условиям и брать в расчет новые переменные. В то время как вы только-только научились прокладывать атомный маршрут и цеплять-сбрасывать элементы в нужных точках, игра заставит возиться с объединением атомов в молекулы. Освоили этот процесс — в следующей же миссии появятся сенсорные модули, которые посылают разные атомы по разным дорожкам. И наконец, как только вам станет мало одного реактора, SpaceChem тут же даст вам понять, что все это время вы ковырялись в песочнице, хотя вокруг — целый песчаный карьер. Вы научитесь выстраивать целые цепи из нескольких реакторов, где конечные продукты одного будут начальными соединениями следующего. Сложность растет пропорционально игровому азарту: примерно после двадцатого уровня становится интересно — есть ли вообще предел у этого издевательства?

■ ■ ■

При этом сама химия в SpaceChem — лишь удачная оболочка для оригинальной игровой механики. Здесь не нужно брать в расчет теплоту, выделившуюся в процессе реакции, не нужно заучивать перечень водорастворимых веществ и просчитывать скорость окисления — игра лишена этих и многих других радостей настоящих химиков.

Но даже в нынешнем виде SpaceChem все равно остается одним из самых серьезных и интересных пазлов последнего времени, который может увлечь в независимости от того, что вы лучше помните наизусть — таблицу Менделеева или стихи Есенина. Единственное, к чему игра по-настоящему требовательна, — это к вашему свободному времени и упорству: и того и другого должно быть очень много. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✓
Легко освоить ✓

Дождались?

Суровый псевдонаучный пазл о буднях промышленных химиков из далекого будущего. Единственный легальный способ почувствовать себя светилом науки всего за $20.

Оправданность ожиданий: 90%

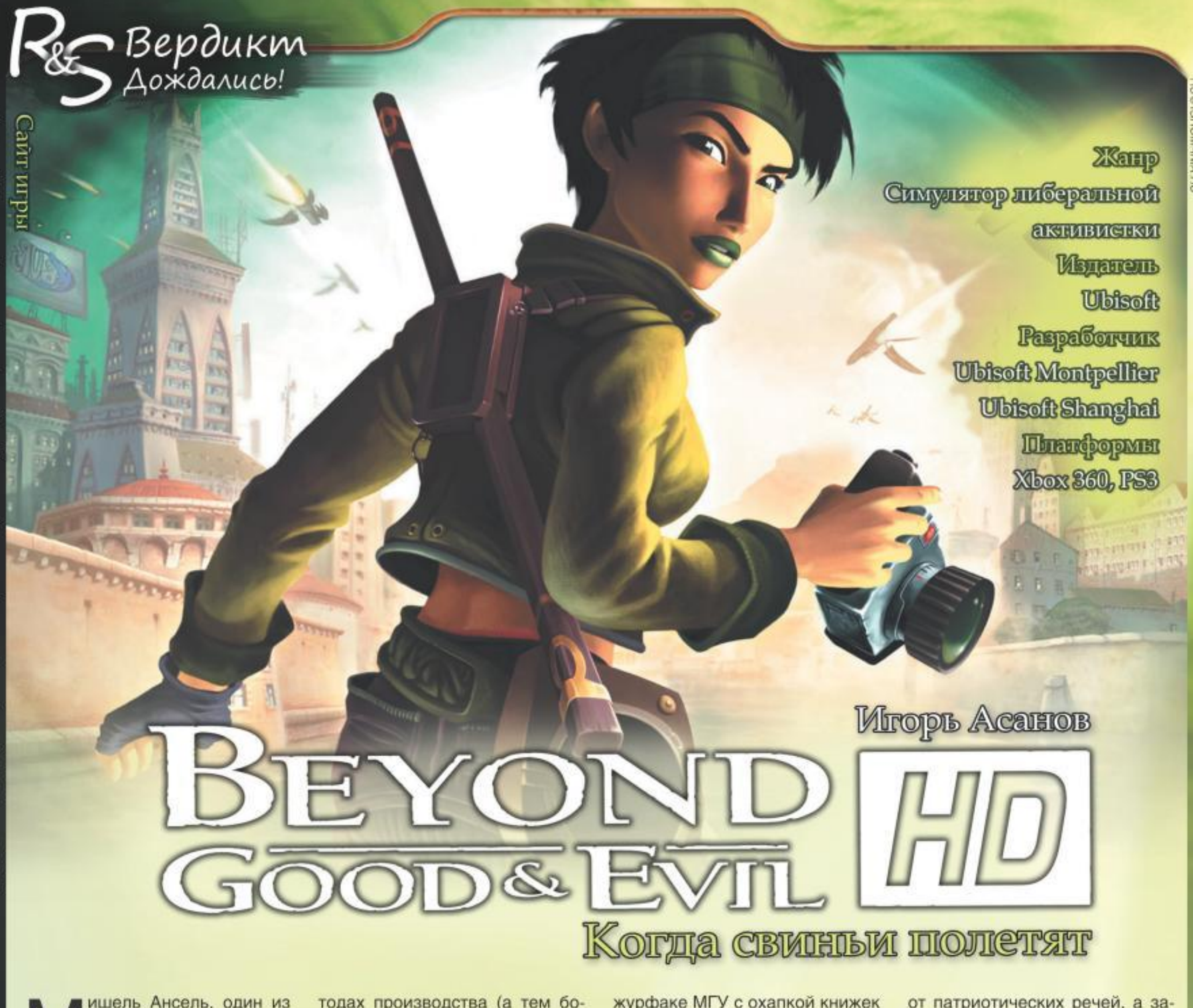
Геймплей	8
Графика	7
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	8

Рейтинг

8,5

«Отлично»

Сайт игры
http://beyond-good-and-evil.ubi.com/beyond-good-and-evil-hd/en-GB/home



Жанр
Симулятор либеральной активистки
Издатель
Ubisoft
Разработчик
Ubisoft Montpellier
Ubisoft Shanghai
Платформы
Xbox 360, PS3

RS@IGROMANIA.RU

BEYOND GOOD & EVIL HD

Игорь Асанов

Когда свиньи полетят

Мишель Ансель, один из немногих людей в индустрии, кого без зазрения совести можно назвать большим художником, в последние несколько лет занят непонятно чем. Придумав Рэймена и его гораздо более успешных врагов — бешеных кроликов, — Ансель всегда сразу же покидал свои успешные проекты, никогда не оставаясь работать над сиквелами. Исключением стала только **Beyond Good & Evil** 2003 года — пока что главный и самый зрелый труд в его биографии, продолжение которой он по разным противоречивым сведениям кропотливо вымучивает на протяжении последних нескольких лет.

Теперь, после того как совсем другие люди наконец-то перевыпустили первую часть на современных консолях, можно хотя бы понять, почему так сложно складывается судьба сиквела. Слишком уж велики ставки, и дело даже не в коммерции: после успеха **Peter Jackson's King Kong** (2005) **Ubisoft** дала Анселю карт-бланш. Повторить эту невероятную игру при современных методах производства (а тем более — в стенах компании Ubisoft) практически невозможно. Beyond Good & Evil была целиком авторской игрой, каких на Западе крупные издатели не выпускают уже лет десять. К счастью, ничего не мешает наслаждаться ей и сейчас — даже в HD-эпоху первая часть выглядит так, как будто вышла только вчера.

Партия зеленых

Тем более что героиню Beyond Good & Evil — двадцатилетнюю журналистку-фрилансершу Джейд — проще всего представить скорее в эпоху «Фейсбука», «Твиттера» и цифровой дистрибьюции (игра распространяется в сетях XBLA и PSN за символические $10). Она предпочитает радикально-зеленый макияж и короткую стрижку, никогда не расстается с фотоаппаратом и вместе со своим дядей Пейджем (добрейшим человекообразным хряком) присматривает за сиротским приютом, расположенным на заброшенном маяке. В нашей с вами реальности такую можно встретить скорее где-нибудь на журфаке МГУ с охапкой книжек в руках, чем в компании прямоходящих свиней и носорогов — еще далеко не самых странных жителей планеты Хиллис. Но у себя, в Beyond Good & Evil, Джейд занимается буддистской медитацией, японскими единоборствами, умеет обращаться с посохом додзе и водит ховеркрафт (по суше на Хиллисе никто не ездит — только по воде и по воздуху). Также не исключено, что состоит в движении в поддержку местного Химкинского леса и регулярно ходит на марши несогласных.

Причины для проведения последних налицо: несмотря на богатейшее разнообразие биологических видов, в обществе господствует толерантность, а настоящую угрозу для планеты представляют собственные власти. Военизированная организация Alpha Sections, которая под предлогом защиты планеты от агрессивных пришельцев Думц приобрела практически неограниченное влияние на жизнь (и не только политическую) Хиллиса. Физиономия ее лидера круглосуточно транслируется по государственному ТВ, радиоприемники надрываются от патриотических речей, а закованные в железо солдаты Alpha Sections строго охраняют каждую подворотню, пользуясь поддержкой большинства населения.

Но на самом деле «охраняет» Alpha Sections лишь саму себя — нападения космической швали продолжаются, а мирное население продолжает исчезать. Во время одного из рейдов пришельцы высадились на территорию маяка Джейд с явными намерениями похитить детей, отбивать которых Джейд с дядей пришлось самостоятельно. Тогда как вальяжные стражи родины прибыли лишь по окончании драки и доложили начальству об успешном отражении еще одной вероломной атаки из космоса.

Волшебница изумрудного острова

Начиная с этого момента Джейд сходится с местной оппозицией, делает для них серию разоблачительных репортажей и начинает, что называется, расшатывать лодку гнилого государства. И если с агрессивными, но тупыми тварями Думц она может разо-

Несмотря на наличие в кадре прямоходящего кабана, Beyond Good & Evil — очень глубокая и серьезная игра.

Мишелю Анселю удалось невероятное: даже стелс в игре не раздражает, хотя сложность местами подскакивает до небес.

браться при помощи посоха додзе, кувалды дяди Пейджа и пушки ховеркрафта, то в случаях, когда нужно проникнуть на территорию баз Alpha Sections, работает только стелс. Джейд ужом вьется за спинами металлических громил, прячется за ящиками и свисает с вентиляционных труб, разыгрывая мультяшно-футуристическую версию **Tom Clancy's Splinter Cell**. Только в отличие от него — без дурацких условностей: поднятую тревогу можно утихомирить, если хорошенько отсидеться в недоступном месте, а врагов можно как убивать, так и обходить стороной. Просто в первом случае понадобится приложить гораздо больше усилий: боевая система игры работает буквально на двух кнопках, но драки не назовешь совсем простыми. Джейд очень пластична и может охаживать врагов посохом, делая при этом сальто и стоя на руках, но она очень хрупка и умирает буквально от одного тычка стальным ботинком. А учитывая, что главная цель журналистки — не передушить всю живую силу врага, а принести на базу фотографии зверств режима, фотографировать приходится буквально на бегу, иногда — прямо во время драк.

Фотоаппарат же служит и основным источником пополнения кошелька. За качественную фотографию каждого биологического вида Хиллиса платит деньги научный центр, а за особо редкими и опасными особями приходится вести настоящую охоту, преодолевая огромные расстояния и не слишком адекватную реакцию некоторых тварей. Иногда в Beyond Good & Evil просто забываешь об очередной миссии по спасению планеты и начинаешь просто ездить по открытому миру, залезая в населенные непонятно кем пещеры, чтобы, дождавшись ночи, поймать в объектив какой-нибудь вымирающий вид светлячка. Полученной за такой снимок суммы с лихвой хватит на новую турбину к ховеркрафту или апгрейд здоровья самой Джейд и ее напарника: за пределами стелс-миссий журналистку сопровождает дядя, а во второй половине игры — перешедший на сторону оппозиции солдат по кличке Double H. Вместе с мужчинами можно даже проводить комбо-удары разрушительной силы.

Несмотря на умеренный гражданский пафос, действительно серьезный сюжет и местами вышибающие слезу диалоги, Beyond Good & Evil все же остается игрой, в которой постоянно приходится общаться с носорогами-растаманами, и поэтому не относится к себе слишком серьезно. В свободное время здесь можно поучаствовать в гонках ховеркрафтов, которые проходят под восхитительную латино-музыку (малоизвестный композитор Кристоф Эраль написал саундтрек, ни в чем не уступающий самой игре), поиграть в настольный керлинг, отправиться на поиски гигантских жемчужин, пофотографировать приютских детишек или просто встречать рассвет на крыше маяка. Beyond Good & Evil потрясающе красива, так что даже без новых HD-текстур, добавленных в консольную версию, абсолютно не подвержена влиянию времени. Как, впрочем, и сам мир игры: несмотря на царство беспроводного интернета, молекулярных сканеров и говорящих голограмм, дисководы здесь замаскированы под деревянную хлебницу, а все машины щеголяют выпуклыми формами и круглыми фарами словно из 60-х, но при этом передвигаются только по воздуху.

■ ■ ■

Мы намеренно не рассказываем про HD-переиздание Beyond Good & Evil слишком много — если вы еще не видели одной из лучших игр нулевых, то мы искренне вам завидуем. Даже сейчас эта детская снаружи и очень серьезная внутри игра способна радовать, словно подарок, найденный под елкой первым утром нового года. Beyond Good & Evil дает больше, чем от нее ожидаешь: за 10 часов игры она несколько раз серьезно меняется (позволяя даже разок слетать на Луну), оставаясь при этом простой и доступной. В 2003 году игра стала коммерческим провалом — в Ubisoft толком не поняли, как рекламировать эту безумную смесь всех на свете жанров, да еще и выпустили ее в разгар рождественской лихорадки, когда чудо-игру просто не заметили из-за наплыва блокбастеров. Сейчас у Beyond Good & Evil есть второй шанс, который, возможно, станет определяющим для решения судьбы второй части. Купите ее, пожалуйста.

P.S. Тем более что сделать это можно, даже не являясь обладателем PS3 или Xbox 360: PC-версия продается в Steam за те же $10 и внешне ничем не отличается от консольного переиздания. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✓
Оригинальность ✓
Легко освоить ✓

Дождались?

Одна из лучших игр нулевых, которая заслуживала HD-переиздания больше остальных. С каждым годом Beyond Good & Evil становится только лучше: таких душевных игр без малейших недостатков сейчас уже не делают.

Геймплей	9
Графика	10
Звук и музыка	10
Интерфейс и управление	9

Рейтинг

9,5

«Великолепно»

Вердикт
Дождались!

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
RTS

Издатель
THQ

Разработчик
Relic Entertainment

Издатель в России/ локализатор
Buka Entertainment

Мультиплеер
Интернет

Платформа
PC

Сайт игры
www.dawnofwar2.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО
3,2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Автор
Артем Комолятов

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR II RETRIBUTION

Если бы **Relic Entertainment** занималась не играми, а, например, скотоводством, сейчас бы эта компания была монополистом на рынке молочных продуктов. Потому что уж где-где, а там доить точно умеют — жестко, с чувством и без малейшего остатка. Последние семь лет их «дойной коровой» была вселенная Warhammer 40 000, и без дела она явно не простаивала: только к первой **Warhammer 40 000: Dawn of War** Relic выпустила аж три аддона — и только потом приступила к созданию полноценного сиквела.

Причем в каждом последующем аддоне агония многострадальной коровы чувствовалась все сильнее. Изменений в дополнениях было не то чтобы много, цена оставалась стабильной, а готовились они всегда по одному и тому же рецепту: одна-две новые расы плюс новый кусочек сингла. Защитники прав животных были бы в ярости.

Самое обидное во всем этом то, что у Relic даже с таким отношением к крупному рогатому скоту и потенциальному покупателю все равно получались отличные игры. Мощного заряда оригинала с лихвой хватало для того, чтобы без тени сожаления трижды потратить деньги на добавку.

Dawn of War²

Но с **Warhammer 40 000: Dawn of War 2** все получилось иначе — Relic вдруг отказалась от метода максимального удоя. Первый аддон, Chaos Rising, вместо новой стороны конфликта и горстки новых карт предлагал убийственно интересную кампанию и долгожданную возможность превратить роту доблестных космодесантников в ватагу орущих чертей с топорами. А теперь, после выхода **Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Retribution**, сомнений не осталось: Relic, похоже, настигло жестокое коровье возмездие (которое разработчики даже вынесли в название), а мы получили самый лучший аддон за всю историю франчайза.

Поначалу от щедрости разработчиков слегка кружится голова — хотя бы потому, что на этот раз нас больше не заставляют проходить сингл за надоевших космодесантников. Кроме них, на выбор есть тираниды, орки, хаоситы, эльдары и имперская гвардия — то есть в шесть раз больше рас, чем в оригинальной Dawn of War 2.

Причем каждая сторона разнится не одними лишь моделями и цветом юнитов: разработчики не поленились создать для каждой фракции уникальную механику и стиль игры. Например, космодесантники Хаоса молятся своим темным богам прямо в гу-

На экран снаряжения героев можно медитировать часами: во-первых, процесс филигранного подбора снаряжения затягивает, а во-вторых, герои все, как на подбор, очаровашки.

На месте еретиков Хаоса мы бы тоже начали беспокоиться — если армия орков подберется к ним поближе, хаоситы встретятся со своими богами раньше срока.

Закрытие портала в ад сопровождается маленьким армагеддоном.

ще схватки и активно распространяют в станах противника вирусные и кожно-венерические заболевания, отчего те превращаются в кровожадных зомби. Комиссары имперцев в критические минуты боя могут пристрелить одного из собственных солдат, чтобы мотивировать его сослуживцев сражаться яростнее. Тираниды заплевывают окрестности вязкой биомассой и постоянно призывают полчища мелких тварей. Орки носятся по карте веселой гурьбой, орут, швыряются взрывчаткой, а в ближнем бою делают с противниками всякие ужасные вещи. Из-за серьезных отличий в характеристиках юнитов расы ощущаются совершенно по-разному. Если в случае с тиранидами мы — повелители огромного роя кровожадных хищников (которых, если что, не жалко отправить грудью на амбразуру), то, встав под знамена космодесанта, получаем в распоряжение отряд крепких, но малочисленных рыцарей.

Более того, Retribution добавляет в DoW2 по-настоящему глубокие возможности по подстройке каждой фракции под собственный стиль игры, благо игра очень часто заставляет делать выбор и тем самым определять свою тактику. На что потратить добытые в ходе миссии очки реквизиции — призвать пару-тройку новых отрядов или усилить кого-то из своих героев на время задания? Кого высадить на новой планете — четверку толстокожих лидеров с полезными способностями или несколько усиленных отрядов? Что выбрать в качестве награды — получить новую броню для героя или открыть новый вид войск? Чем-то такой подход напоминает настольные игры вроде **Magic: The Gathering** — к концу кампании у вас будет своя «колода» юнитов с нужными апгрейдами и спецспособностями.

Значит, рядом с тобой — чужой

Такая гибкость принесла бы Retribution галочку в графе «Реиграбельность», если бы Relic не пожалела сил на нормальный одиночный режим. Здесь всего одна кампания с практически идентичными миссиями для всех рас (на тасование противников и сюжетные ролики можно закрыть глаза). Даже с совершенно новой механикой заново проходить одни и те же задания вам вряд ли будет интересно. К тому же сами миссии не представляют собой ничего из ряда вон выходящего. После выхода **StarCraft 2** требования к добротному одиночному режиму в RTS заметно возросли, и Retribution этим нормативам категорически не соответствует. Да, здесь есть миссия, где нам придется улепетывать от огромного танка имперцев, чтобы потом, в финале, разнести его собственными же турелями. Да, один раз придется закрывать ворота в местный ад, разгоняя молящихся хаоситов. Да, нам доведется помародерствовать в разрушенном городе, пока с неба будут валиться бомбы. И да, пока что это все равно самый удачный сингл в истории серии. Но, признаться, все эти развлечения не стоят и одной минуты от той экстренной эвакуации базы с постепенно выгорающей планеты или ночного истребления зомби-колонистов в исполнении **Blizzard**.

Но даже то, что есть, можно испортить подчистую, если по незнанию играть в Retribution на сложности ниже Hard. На Normal каждая миссия дополнения превращается в совершенно унылую забаву «проведи толпу матерящихся архаровцев из точки А в точку Б». Не остается нужды ни в каких тактических приемах: герои в одиночку рвут легионы врагов, им откровенно наплевать на превосходящий огонь противника. По-настоящему игра раскрывает свой потенциал только на тяжелом уровне сложности: здесь приходится нянчиться с каждым подразделением отдельно, прятать отряды за укрытиями, выбирать лучшие позиции для снайперов и пулеметчиков и отыгрывать на клавиатуре собачий вальс, активируя спецспособности юнитов. Прохождение становится проще и одновременно интереснее, если одолевать кампанию в паре с другом — при таком раскладе все ресурсы делятся пополам и каждый игрок берет под свое командирское крыло половину армии.

■■■

Новый курс Relic одновременно радует и интригует. Если с Dawn of War всегда было примерно ясно, чего ожидать от очередного дополнения, то с Dawn of War 2 уже второй раз случается сюрприз. Retribution едва умещается в рамки обычного аддона: шесть играбельных рас, помноженные на разительно углубившуюся механику и гибкость в итоге обернулись настоящим фестивалем щедрости от Relic. Страшно представить, что разработчикам нужно будет сделать, чтобы превзойти Retribution в следующих (а их не может не быть) дополнениях. ■

- Реиграбельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить ✓

Дождались?

Принципиально новый вид аддона для Warhammer 40K: Dawn of War 2. Он не только не паразитирует на могучем оригинале, но и здорово облагораживает и без того сильную стратегию.

Геймплей	8
Графика	8
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	7

Рейтинг

8,0

ОТЛИЧНО

игромания | joke@igromania.ru

Илья Янович
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Экшен

HARD CORPS UPRISING

Тяжелое предприятие

- **Издатель/разработчик**
  Konami
- **Разработчик**
  Arc System Works
- **Мультиплеер**
  Интернет
  Хот-сит
- **Платформы**
  Xbox 360, PS3
- **Сайт игры**
  www.konami.com/games/hardcorps

История серии **Contra**, начиная с 1994 года, последовательно шла к тому, чтобы вернуться к идеям, принципам и достижениям **Hard Corps**. Две ужасные 3D-части на Play-Station, четырехлетний перерыв, а потом и сам жанр оказался за бортом истории. В своем первозданном виде Contra — медленная и довольно однообразная игра, это стало понятно еще во времена **Contra 3: The Alien Wars** на SNES. То есть дело, конечно, не в платформах и даже не в измерениях (трехмерная **Neo Contra** — игра вполне пристойная). Просто Hard Corps — это мощный скачок во всем. Там были такие боссы, что все до сих пор помнят, как их убивать. Там были такие уровни, что каждый из них стоил всех предыдущих частей разом. Там было шесть концовок, сюжетные развилки и возможность, совершив путешествие через время и пространство, стать королем обезьян. Идеальная скорость, идеальный темп, идеальная сложность. Случись сегодня HD-ремейк — и никто бы не догадался, что все это придумали 17 лет назад.

Сами Konami это прекрасно понимали и пытались робко экспериментировать с серией, используя наработки Hard Corps. Полноценная четвертая часть по старой, «спокойной» механике появилась лишь на Nintendo DS, зато **Shattered Soldier** (2002, PS2) и **Contra ReBirth** (2009, Wii) местами цитировали Hard Corps дословно. Вопрос стоял только за официальным продолжением. Анонсировали **Uprising**, впрочем как приквел, а скриншоты походили на раскадровку цветастого аниме. Но продюсер Кендзи Ямамото сказал, что видит будущее Contra именно за Hard Corps направлением, и это как раз то, что все хотели от него услышать.

Забегая наперед, скажем, что большинство проблем Uprising связаны со странным выбором студии-разработчика. **Arc System Works** известны в основном по серии файтингов **Guilty Gear**, и новая Hard Corps — именно в таком визуальном стиле. То есть ключевой изобразительный постулат Contra — «чтобы побольше крутоты в кадре» — уступил место сдержанным карикатурам в духе **Metal Slug**, только с большими глазами и попугайской расцветкой. В стартовой заставке герои и вовсе разыгрывают сценки будто бы из **Valkyria Chronicles** в самых дурацких в мире костюмах. Разумеется, с таким набором никакого сюжета и пафоса в духе воскресных мальчишеских мультфильмов не получится, не говоря уже о какой-то там нелинейности (здесь ограничились скупыми брифингами между заданиями). Героев, мальчика и девочку, порой вообще сложно отличить друг от друга. При этом мальчик — это полковник Бахамут, главный злодей оригинала. Но, поняв, очевидно, что концептуально они отдалились от Hard Corps настолько, насколько это вообще возможно, авторы сообщили, что это, вероятно, какой-то другой Бахамут, просто все так красиво совпало. Ну разумеется.

Хотя к безвкусной графике все были готовы еще с момента публикации первых скриншотов, грустно то, что по сути своей Uprising — это восемь заунывнейших уровней, недалеко ушедших от самой первой части 1987 года: платформы да бочки. Никакой феерии оригинала, когда в пределах первого же уровня появлялся робот размером с небоскреб, электронная сороконожка и мужчина в костюме Железного Человека и каждую минуту где-то падал дом или взрывались гигантские ракеты, нет и близко. Герои двигаются и стреляют медленно. Боссы, которые вселяли в Hard Corps вселенский ужас, здесь бывают всего двух видов: «цветастая фиговина стоит и стреляет» или «цветастая фиговина летает и стреляет». У основных злодеев еще и имена классные, например Корона Люкс (как мороженое!).стоит.

■ ■ ■

От Hard Corps: Uprising можно получить с полчаса чистого удовольствия. Нужно дойти до уровня на мотоцикле, где у авторов внезапно заработала голова: с фантазией, может, и есть проблемы, но взрывов действительно много. Только вот проходить его надо за девушку-самурая, DLC-персонажа: шашкой она машет не в пример быстрее, и вкупе с проносящимся на бешеной скорости транспортом возникает ощущение какой-никакой динамики. Если вы, конечно, в принципе готовы принять тот факт, что в Contra теперь можно орудовать холодным оружием: остальные эпизоды в шкуре этого героя напоминают **Crescent Pale Mist**.

Но один более-менее удачный персонаж и один более-менее удачный уровень — мелковато для возвращения Hard Corps. Следующую часть Konami просто обязаны заказать студии M2: любой кадр из ReBirth гораздо ближе к оригиналу, чем все семичасовые ужимки клоунов в Uprising. ■

Любого из боссов Uprising вы наверняка рисовали в школьной тетрадке в клеточку.

По причине глубокой печали мы отказываемся комментировать этот кадр.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Блеклая аниме-редакция Contra, не имеющая к Hard Corps никакого отношения. Блеклая аниме-редакция Contra, не имеющая к Hard Corps никакого отношения.

ГЕЙМПЛЕЙ	5.0
ГРАФИКА	4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

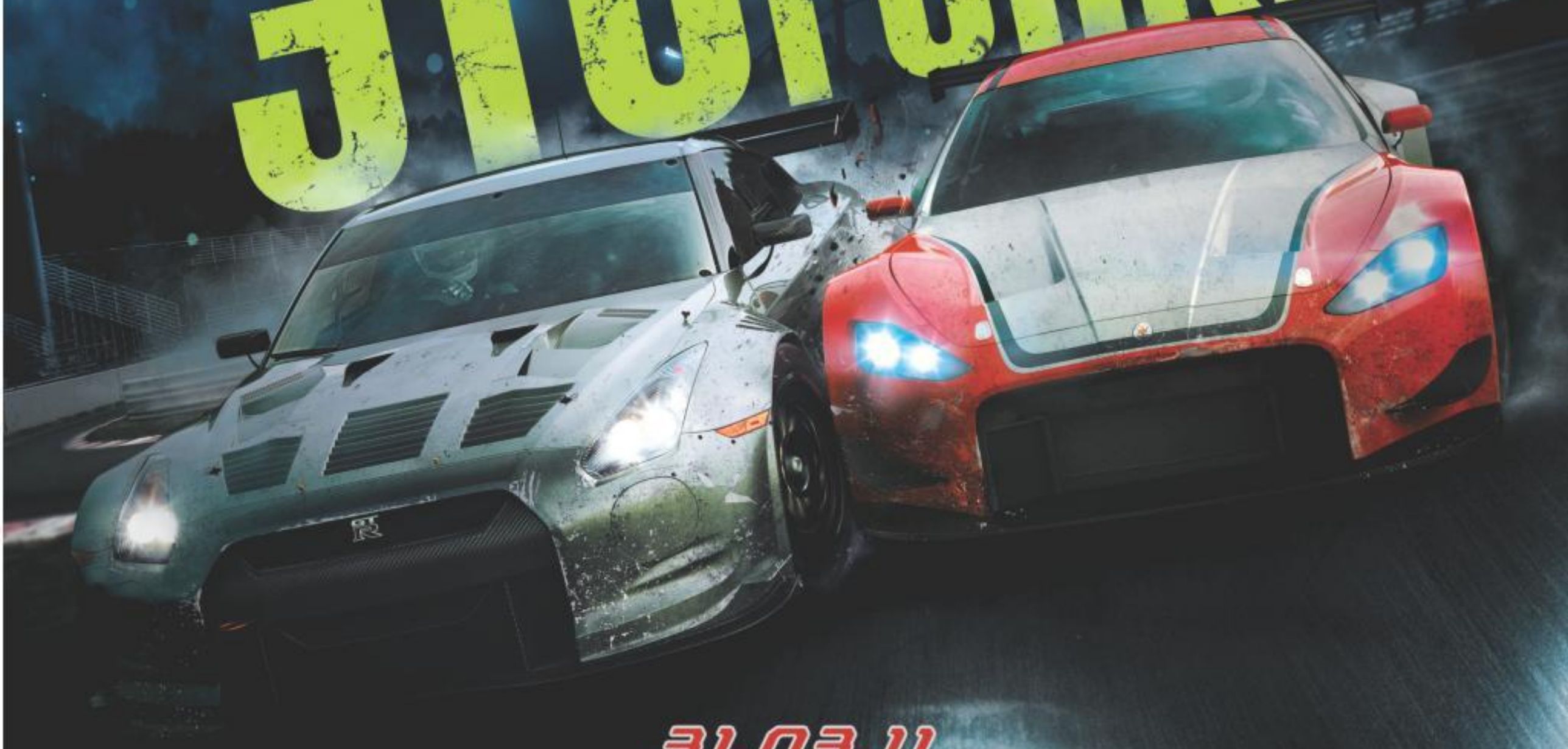
5,0

СРЕДНЕ

NEED FOR SPEED™

SHIFT 2 UNLEASHED™

НАСТОЯЩИЕ ЭТО ГОНКИ



31.03.11

SHIFT2UNLEASHED.COM
NFS.RU

НЕВИДАННЫЙ УРОВЕНЬ РЕАЛИЗМА

Абсолютно новый вид из шлема, пугающе реальные столкновения, захватывающие ночные гонки — все это дарит вам потрясающе правдивые ощущения.

СТАНЬТЕ ЧЕМПИОНОМ МИРА

Соревнуйтесь с лучшими пилотами на лучших машинах в разнообразных гоночных дисциплинах на пути к званию чемпиона мира FIA в классе GT1.

ИЗМЕНЯЙТЕ ИГРУ ПРИ ПОМОЩИ AUTOLOG

Почувствуйте, что такое настоящее соперничество в гонках: сравнивайте профили, публикуйте на стене видеоролики и фотографии, соревнуйтесь с друзьями на основе рекомендаций Autolog.

Реклама

3™
www.pegi.info

PC DVD ROM · PS3 PlayStation®3 · PlayStation®Network · XBOX 360® · XBOX LIVE® · EA

2011 Electronic Arts Inc. EA, логотипы EA, Need for Speed, логотипы Need for Speed, стилизованный символ 'N', Shift 2 Unleashed и логотип Shift 2 Unleashed являются товарными знаками Electronic Arts Inc. Maserati является товарным знаком Maserati S.p.A и используется с их разрешения. Nissan, а также имена, логотипы, символы и дизайн продуктов NISSAN являются товарными знаками и/или интеллектуальной собственностью NISSAN MOTOR CO., LTD. и используются по лицензии. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, и логотипы Xbox являются товарными знаками или зарегистрированным товарными знаками группы компаний Microsoft и используются по лицензии Microsoft.. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" и "" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Названия, дизайн и логотипы других продуктов являются собственностью их владельцев и используются с их разрешения. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

Илья Янович
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Послезавтра

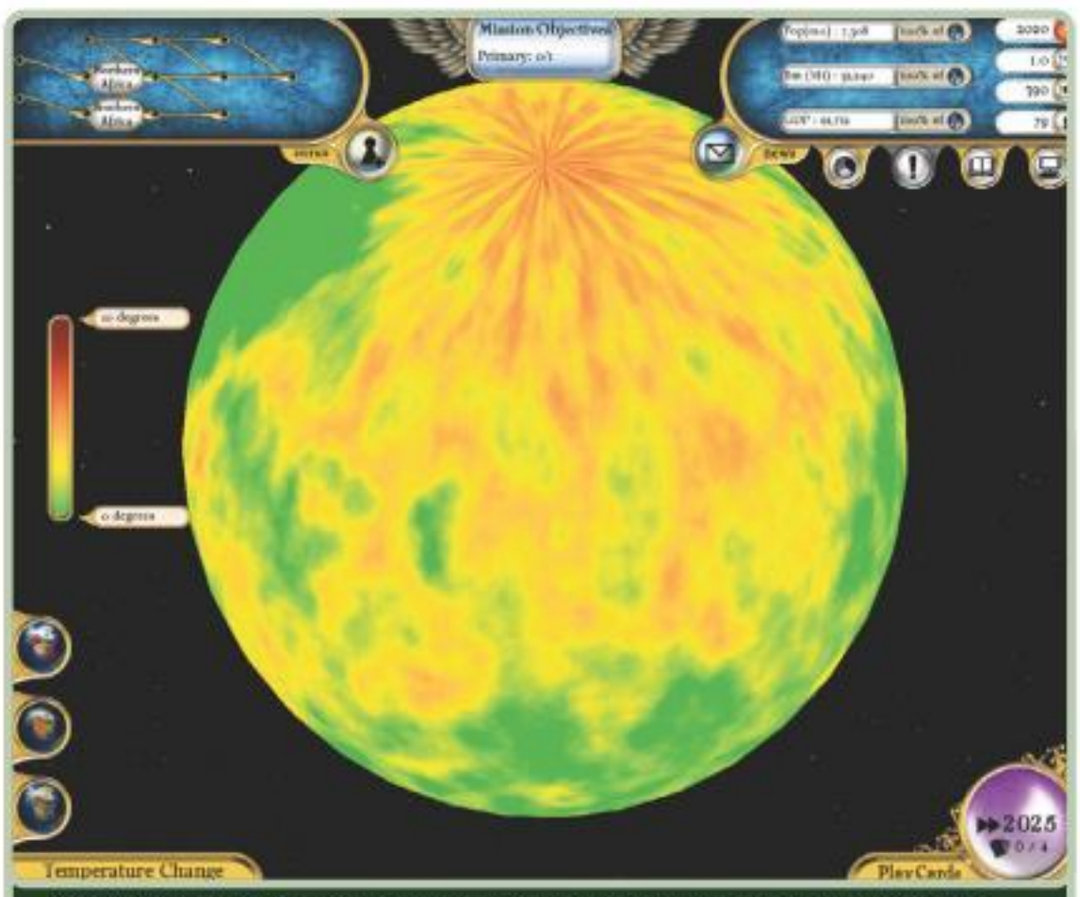
- Издатель/разработчик: Red Redemption
- Платформа: PC
- Сайт игры: www.fateoftheworld.net

FATE OF THE WORLD

Новый мировой беспорядок

В разделе Serious Games англоязычной «Википедии» играм о глобальном потеплении посвящен немаленький материал. Разумеется, «серьезными» они являются именно с точки зрения людей, которые с ходу могут назвать средний индекс благосостояния по каждому из материков, знают, от каких болезней, стихийных бедствий и биологических напастей мы будем умирать в ближайшие полвека, а также не едят мясо и придирчиво сортируют мусор. То есть с точки зрения Олега Ставицкого.

Главная проблема в Африке — нечего кушать.



За непосредственно глобальным потеплением предлагается наблюдать через такой вот цветовой фильтр.

Разумеется, цель всех подобных проектов — наглядно показать, почему планета несется в тартарары. Собственно, игру более-менее напоминала только **Climate Challenge**, спродюсированная **BBC** флэш-работа студии **Red Redemption**. Это, конечно, была не стратегия, а только набросок, функционирующий по правилам настольной карточной игры. Игрок, возглавляя европейское правительство, за время хода выбирал несколько карточек (каждая со своим биологическим или политическим эффектом) и нажимал на кнопку «Пропустить ход». Игра отматывала несколько лет, на экране появлялась подробная статистика о том, что в мире произошло (или не произошло) благодаря вмешательству пользователя. Смысл большинства заданий заключался в том, что конец в общем-то неминуем, но если мы хотим его отсрочить — надо срочно пересмотреть свой уклад жизни.

Fate of the World — это та же самая игра, на той же самой механике, от тех же самых людей и с теми же посылами. Только, во-первых, она стоит денег. Во-вторых, про весь земной шар (разделен на 12 регионов), а не только про Европу. В-третьих, тут всего больше. Больше разноцветных графиков, поясняющих, как мы умираем, больше стихийных напастей, больше новостей со всех уголков планеты, больше тех самых карточек.

Но геймплей не изменился. Вернее, так и не появился. Все доступные для вас действия — активировать карточку и нанять агентов в регионах. Два клика — и за вас строят нефтяные вышки, запускают программы по защите лесов, проводят политические реформы и продвигают экологически безопасные электромобили. Вам остается только вертеть глобус, изучать изменения температуры, рост населения Земли и читать местную энциклопедию, где собраны, например, исчерпывающие данные о сельскохозяйственной технике и том, какие культуры и злаки полезны для здоровья.

■ ■ ■

Конечно, Fate of the World — игра очень важная и очень нужная: пусть голыми цифрами, пусть блеклыми картинками, пусть через запутанный интерфейс, но все же она наглядно демонстрирует, как планета гибнет с каждым годом. Ошибка в том, что авторы берут за это деньги. На этот раз, за отсутствием поддержки BBC, стоило сделать действительно интересную стратегию или хотя бы добавить мультиплеер, в котором ваш оппонент пытался бы, наоборот, загубить Землю как можно скорее. Это добавило бы какой-то соревновательный элемент, а заодно бы обратило внимание фанатов **Europa Universalis** на проблемы экологии. В Fate of the World можно разрушить планету, но исключительно ради собственного, с позволения сказать, удовольствия. ■

- [ ] РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- [ ] КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- [x] ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- [x] ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Не игра, а одна большая статистическая сводка о том, что планета умирает. Задумайтесь, пожалуйста.

ГЕЙМПЛЕЙ	5.0
ГРАФИКА	4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	5.0

РЕЙТИНГ **7,0**

ПОУЧИТЕЛЬНО

DREAMCAST ВОЗВРАЩЕТСЯ!

4 ЛЕГЕНДАРНЫХ ИГРЫ В ОДНОМ СБОРНИКЕ

SEGA Bass Fishing™

SONIC ADVENTURE™

SPACE CHANNEL 5 Part 2™

CRAZY TAXI™

Dreamcast Collection™

- УЛУЧШЕННАЯ ГРАФИКА
- ОПТИМИЗАЦИЯ ДЛЯ PC (XP/VISTA/WINDOWS 7)
- ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ КОНТЕНТ SONIC
- ОТЛИЧНАЯ ЦЕНА

Реклама

12 www.pegi.info

Dreamcast Collection PC DVD ROM XBOX 360

© SEGA. Все права защищены. SEGA логотип SEGA и DREAMCAST COLLECTION являются зарегистрированными товарными знаками или торговыми марками SEGA Corporation.
© 2011 ООО «1С-СофтКлаб». Все права защищены.

SEGA®
www.sega.co.uk

Линар Феткулов
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Сайд-скроллер

PIXELJUNK SHOOTER 2

- Издатель: Sony Computer Entertainment
- Разработчик: Q-Games
- Платформа: PS3
- Сайт игры: www.pixeljunk.jp

Море внутри

Инди-разработчики не любят сиквелы. Речь даже не об артхаусе вроде **Braid** или **The Path** — Эдмунд Макмиллан практически кровью поклялся нам, что не станет делать **Super Meat Boy 2**. **Q-Games**, может быть, тоже не хотели браться за новый **PixelJunk Shooter**: концепция отработана, хочется новых творческих открытий… Дальше — как в сказке «Морозко»: «Так я, э-э-э… Молчу-молчу». Не больно-то повыпендриваешься, когда за спиной стоит **Sony**.

PixelJunk Shooter был аркадой про физику жидкостей. Желтый космический кораблик искал пропавших ученых. В его арсенале были ракеты и пулемет, гарпун для захвата несчастных исследователей, но главное — весь набор полезных ископаемых и природных стихий неизвестной планеты. Главная из них — вода. Когда вы обжигались или попадали под вражеский обстрел, достаточно было окунуться в жидкость, и кораблик тут же восстанавливал энергию. Вода также была нужна, чтобы остужать озера лавы, наращивать кристаллы льда и испарять ядовитую нефть. Вы, как ребенок, дорвавшийся до набора юного химика, дурачились с текучими ингредиентами, смешивая их в самых безумных пропорциях. С тех пор прошло чуть больше года, но игра почти не изменилась.

Первый этап сразу вызывает нехорошие ассоциации — мы путешествуем по внутренностям исполинского монстра, страдающего самыми разными болезнями.

PixelJunk Shooter 2 не просто работает на тех же принципах, что были заложены в прошлой серии. Он точно такой же. Не станем скрывать, что мы ждали новых элементов для «периодической таблицы» игры — а их нет! То есть, конечно, разработчики добавили пару ядовитых жидкостей, но работают они почти так же, как лава: съедают обшивку, смываются водой. В остальном — у нас ровно тот же набор базовых действий, с которым предлагают решать более сложные задачи.

«Здесь у нас блохи, здесь глисты, а вот тут газы — и вместе с ними игрок вылетит из заднего прохода чудовища». Проктолог бы оценил, а нам как-то противно.

Теперь все на скорость, а не на смекалку. Не успели вовремя вырыть протоку — горите в адском огне, нет вам пощады! Случайно пропустили ученого, улетели без него — все, теперь не вернетесь, *весь* уровень заново. Любимый прием разработчиков: за пару метров до финиша внезапно выпустить в тесном проходе монстра, чтобы он сразу вас убил. Такое неуместное «супермитбойство».

Существенных нововведений два. Во-первых, это темный ледяной этап, где, отрывая куски уровня, вы заполняете его мраком. Пустоты тут же становятся непроглядно-темными, ориентироваться приходится «на ощупь» — получается довольно свежий геймплей.

Второе дополнение — это мультиплеер. Там происходит дикая и слегка несбалансированная война за пропавших ученых. Игроки уводят друг у друга из-под носа капсулы со спасаемыми человечками, пуляют ракетами, стараются затолкнуть врага в лаву. После каждой битвы вы растете в уровнях, открываете новые виды оружия — все очень серьезно, прямо как в **Battlefield**.

■■■

По большому счету игру и поругать-то не за что — вроде как все при ней. Но при этом она все равно абсолютно никудышная: здесь мы больше не плещемся «в фонтанчике», а занимаемся аркадной рутиной. PixelJunk Shooter была игрой одиночных, мгновенных откровений, которые разработчики выдают за универсальную базовую механику. Один раз заморозить лавовый кратер — это круто. Делать это систематически и на скорость — скучно. И никакой мультиплеер тут не вытянет. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Посредственное продолжение отличной игры: все примерно то же, только с мультиплеером. Весомый аргумент в пользу того, что инди не нужны сиквелы.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГР

МОСКВА, ГОСТИНИЦА «КОСМОС», **13–14 мая** 2011 года

ЭПИЦЕНТР ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ КРИ 2011

www.kriconf.ru

реклама

Кирилл Волошин
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Квест

BACK TO THE FUTURE
THE GAME — EPISODE 2. GET TANNEN!

Измельчали игры будущего

- **Издатель/разработчик**
  Telltale Games
- **Платформа**
  PC
- **Сайт игры**
  www.telltalegames.com/bttf

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Стартовый эпизод **Back to the Future: The Game** был шероховат, но вера в спасительную ауру трилогии Роберта Земекиса все-таки позволяла нам предположить, что на нем **Telltale Games** только раскачивались. Квест из игры был откровенно никакой, но сама возможность хоть одним глазком взглянуть на новые приключения Марти Макфлая и доктора Эммета Брауна заряжала оптимизмом. Казалось, дальше будет только лучше. Но неожиданно получилось только хуже.

События второго эпизода снова разворачиваются в 1931-м, в эпоху Великой депрессии и сухого закона. Успешно избежавший тюрьмы и преждевременной гибели доктор Браун и его спаситель Марти ненадолго возвращаются в настоящее, но лишь затем, чтобы ужаснуться: здесь все изменилось в худшую сторону, а Бифф Таннен, давний враг Макфлаев, обзавелся братьями-близнецами, вместе с которыми держит в страхе весь Хилл-Вэлли. А значит, Марти и Док снова что-то напортачили в прошлом.

И действительно — их спешный побег из 1931-го заметил полицейский Паркер. Вид ускоряющейся машины времени произвел неизгладимое впечатление на копа, так что ему теперь не до поимки местного мафиози Кида Таннена: Паркер посещает психиатра и спивается в местном притоне. А если Кид останется на свободе, то успеет натворить еще много бед и наплодить еще много маленьких Танненов. Поэтому наши герои спешат назад в прошлое, чтобы привести полицейского в чувство и вернуть его к исполнению прямых обязанностей.

Напрячь голову придется ровно один раз (подбирая пароль для входа в притон), да и то если вы умудрились не заметить прямое руководство к действию в инвентаре.

Фирменные диалоговые загадки тоже как-то обмельчали и стали проще.

В этой истории есть свои удачные моменты: в подпольном притоне Марти подбирает пластинки и пытается ими улучшить настроение вдрызг пьяного полицейского. Тот не хочет говорить о грустном? Так поставьте ему что-нибудь депрессивное. А рядом на улице, на фоне плаката «Слушай то, что говорит мама: оставайся трезвым!» Марти вынужден слушать душераздирающую балладу о вреде пьянства в исполнении безголосой журналистки Эдны.

На месте и фирменные фокусы с раздвоением героев. В какой-то момент мы возвращаемся в то время, когда проходили события первого эпизода. И теперь не только старый доктор Браун вынужден прятаться от себя молодого, но и Марти пытается не попасться на глаза самому себе образца It's About Time — уникальный даже в рамках кинотрилогии случай.

Но несмотря на все это, впечатления от Get Tannen! куда менее восторженные. Каждая часть Back to the Future, если помните, отправляла нас в новую эпоху, а за всех отдувается 1931 год. Можно было бы предположить, что авторы хотят лучше проработать какую-то одну эпоху. Но вместо этого второй эпизод похож не на полноценное развитие темы, а скорее на окончание фразы, оборванной на полуслове. Событий мало, героев тоже, вдобавок все это разворачивается на фоне двух с половиной декораций, окруженных невидимыми стенами. Да и те уже были в первом эпизоде. Не слишком ли мельчит Telltale, разбивая один сюжет на несколько совсем уж жидких огрызков? В идеале — в игре по Back to the Future каждый эпизод (как и каждая часть фильма) должен представлять собой законченную и насыщенную историю, чтобы в следующем перейти к новой эпохе и ввести сразу нескольких новых героев.

Квест из второго эпизода испарился окончательно. Игра ставит интересные задачи и талантливо обыгрывает их (как заставить пьяного коррумпированного копа пойти против мафии, если он пьет в мафиозном притоне?), но все решения лежат на поверхности или выстроены из повторения одних и тех же действий (например, постоянная смена пластинок). Пазлам за редкими исключениями не хватает выдумки: поджечь спирт, вытекающий из бочонка, найти нужного персонажа, дав собаке понюхать что-нибудь из его вещей, сделать несколько кругов вокруг машины, чтобы подобрать ключи, — это уже не уровень, достойный Telltale Games.

■■■

Учитывая, сколько новых игр анонсировали Telltale Games на ближайшее будущее, все это вызывает определенное беспокойство: неужели все их игры теперь будут такими? Осторожно ждем следующей серии Back to the Future: The Game, чтобы убедиться в обратном. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Окончание первого эпизода Back to the Future: The Game, отчего-то выдаваемое за полноценный второй.

ГЕЙМПЛЕЙ	5.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ

5,5

СРЕДНЕ

реклама

ТЕПЕРЬ У МУЗЫКИ
ЕСТЬ СВОЕ ТВ
Настройте свои спутниковые приемники!
Подробности подключения на сайте
www.europaplustv.com
Europa plus TV

ИГРА МЕСЯЦА

*Самые популярные игры с **9 февраля** по **7 марта 2011 г.***

A	B	C	D
1	NEW	Dead Space 2	11,4 %
2	▼1	Call of Duty: Black Ops	9,0 %
3	▼1	Assassin's Creed: Brotherhood	8,8 %
4	▼1	Mafia 2	5,0 %
5	▼1	Fallout: New Vegas	4,8 %
6		Pro Evolution Soccer 2011	4,0 %
7		Battlefield: Bad Company 2	3,9 %
8	▼3	Метро 2033	3,6 %
9		Heavy Rain	2,6 %
10	▲2	Dragon Age: Origins — Awakening	2,6 %
11	▼2	StarCraft 2: Wings of Liberty	2,3 %
12	▲1	Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City	2,2 %
13	▲3	Alan Wake	2,1 %
14		World of Warcraft: Cataclysm	2,1 %
15	▼5	FIFA 11	2,1 %
16	▼1	World of Tanks	1,9 %
17	▼6	Need for Speed: Hot Pursuit	1,7 %
18	▼2	Gran Turismo 5	1,7 %
19	▲1	BioShock 2	1,6 %
20	▼1	Battlefield: Bad Company 2 — Vietnam	1,6 %
21	▲1	Red Dead Redemption	1,4 %
22	▼1	God of War 3	1,3 %
23	▼5	Fable 3	1,2 %
24		Medal of Honor	1,0 %
25		Super Meat Boy	0,9 %
26	▼3	Dead Rising 2	0,9 %
27	NEW	LittleBigPlanet 2	0,9 %
28	▼1	Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising	0,9 %
29	▲1	Star Wars: The Force Unleashed 2	0,8 %
30	▼4	Just Cause 2	0,8 %

*По состоянию на **7 марта** в голосовании приняло участие **46 365** человек.*

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).
C. Название игры.
D. Процент голосов, который получила игра, от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад «**ИГРА МЕСЯЦА**» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта.

На сайте «**Игромании**» (***www.igromania.ru***) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период *с февраля 2010 г.* по *февраль 2011 г.* В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила). Итоги текущего голосования будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Dead Space 2 **11,4%**

Fallout: New Vegas 4,8%

Call of Duty: Black Ops 9,0%

Assassin's Creed: Brotherhood 8,8%

Mafia 2 5,0%

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

Call of Duty: Black Ops

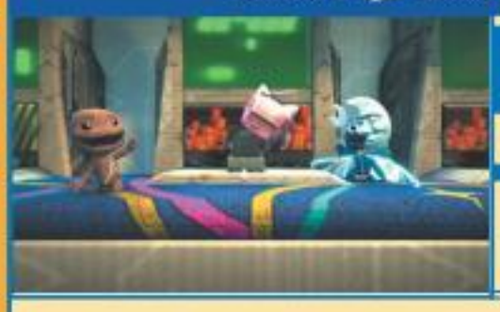
Рейтинг «Игромании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №12/2010

Call of Duty с сюжетом выглядит далеко не так пижонски, как Modern Warfare 2, но играть в нее почему-то не менее интересно. Из приятных бонусов — Rolling Stones и Гари Олдман в одной из главных ролей.

Шутер * Treyarch * Activision * 1С-СофтКлаб

LittleBigPlanet 2



Рейтинг «Игромании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №3/2011

LittleBigPlanet 2 — практически идеальная игра, которая лучше всех напоминает, что мы все еще маленькие дети, которым порой хочется играть в куклы.

Платформер-головоломка * Media Molecule * Sony

Assassin's Creed: Brotherhood

Рейтинг «Игромании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №1/2011

Идеальный Assassin's Creed текущего поколения. Если вы до сих пор считали, что за год нельзя собрать новую игру на старом исходном материале, спешим вас поздравить: вы ошибались.

Экшен * Ubisoft Montreal * Ubisoft Entertainment

Dead Space 2

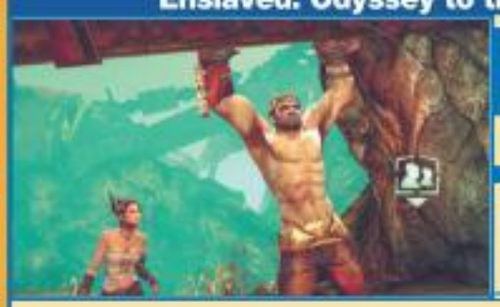
Рейтинг «Игромании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №2/2010

Лучший (и единственный) космический хоррор наших дней, который орудует примерно теми же приемами, что и авторы «Чужого» в 1979 году: больше отвращения и инопланетной слизи, а смыслы зрители уж как-нибудь сами додумают.

Хоррор * Visceral Games * Electronic Arts

Enslaved: Odyssey to the West



Рейтинг «Игромании» 8,0

Полная рецензия в «Игромании» №11/2010

Enslaved так и не определилась, кем ей быть: для слэшера игра слишком примитивна, а для симулятора романтического постапокалипсиса в ней слишком много драк. Но даже в таком виде это очень редкая игра ручной работы, и пропускать ее не стоит.

Экшен * Ninja Theory * Namco Bandai

Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds

Рейтинг «Игромании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №3/2011

Самый быстрый, простой, сложный, красочный, эпилептический и захватывающий файтинг современности. Если вы всегда обходили игры этого жанра стороной, тысячу раз подумайте, стоит ли поступать так же с Marvel vs. Capcom 3.

Файтинг * Capcom

Vanquish

Рейтинг «Игромании» 8,0

Полная рецензия в «Игромании» №11/2010

Стремительный, впитавший лучшие качества признанных столпов жанра шутер с хореографией боев уровня достойной аниме-мехи. Сюжет, к сожалению, уровня недостойной.

Экшен * Platinum Games * SEGA

Fallout: New Vegas

Рейтинг «Игромании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №12/2010

«Прежняя снаружи, новая внутри!» — именно так хочется сказать о Fallout: New Vegas. Перед тем как окунуться в мир постапокалипсиса, настоятельно рекомендуем убедиться, что у вас есть 50-60 лишних часов. И не забудьте отключить телефон.

Ролевая игра * Obsidian Entertainmnet * Bethesda Softworks * 1С-СофтКлаб

Gran Turismo 5

Рейтинг «Игромании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №1/2011

За время разработки Gran Turismo 5 в жанре случилось много важных вещей, но ни одного по-настоящему великого автосимулятора так и не появилось. Теперь он есть и снова называется Gran Turismo.

Гонки * Polyphony Digital * Sony

Donkey Kong Country Returns

Рейтинг «Игромании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №1/2011

Плоский платформер года, New Super Mario Bros. 2010 и первая выдающаяся игра про Конга за пятнадцать лет.

Платформер * Retro Studios * Nintendo

Need for Speed: Hot Pursuit

Рейтинг «Игромании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №12/2010

Бессмысленно гадать, сколько же осталось от Need for Speed в новой версии Hot Pursuit. Важнее другое — это по-прежнему лучшая на свете гонка с полицией.

Гонки * Criterion Games * Electronic Arts

Civilization 5

Рейтинг «Игромании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №11/2010

Ни разу за 20 лет и пять серий своей истории сериал Civilization не менялся настолько радикально. Если вы никогда до этого не играли в «Цивилизацию», а глобальные стратегии казались вам сложными и заумными — сейчас самое время начинать ломать этот стереотип.

Великая стратегия * Firaxis * 2K Games * 1С-СофтКлаб

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Задать нам вопрос можно письмом на games@igromania.ru или смской на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения.
Стоимость одного сообщения — около трех рублей.

Доделают ли когда-нибудь легендарный долгострой Wolfenstein 3D? Ведь слухи о его скором релизе ходят с начала девяностых... Сколько можно откладывать!

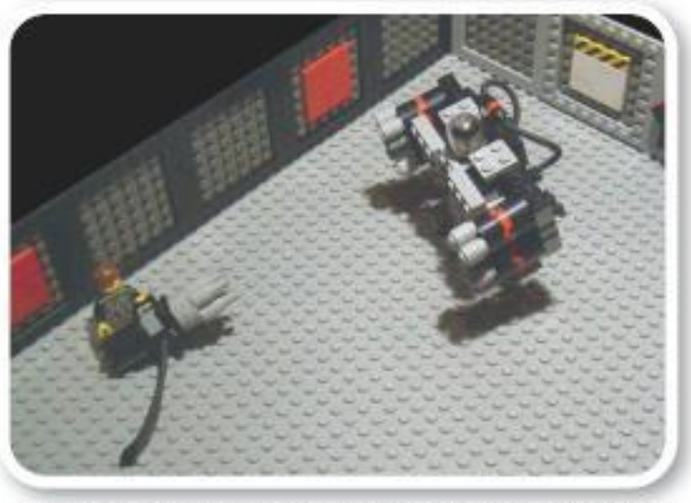
Увы, мы с вами вряд ли когда-нибудь увидим законченную версию этого любопытного проекта. Бывшие сотрудники компании **Ideas from the Deep**, занимавшиеся разработкой **Wolfenstein 3D** в конце 80-х, разделили участь многих позабытых девелоперов: Джона Ромеро можно увидеть на игровых конвентах подписывающим коробки с последней серией **Commander Keen**, а Джон Кармак не дает интервью и, по слухам, работает менеджером по продажам в крупной техасской нефтяной корпорации.

После закрытия IftD интерес к игре проявляли многие серьезные компании (в том числе такие гиганты, как **Atari** и **Sierra On-Line**), объявлялись твердые даты релиза (осень 1997-го, весна 2003-го, зима 2006-го), но дело так и не продвинулось дальше пары скриншотов с роботизированным Адольфом Гитлером — да и те, как выяснилось, оказались фальшивыми.

Тематика интересная (в наши дни повальной моды на зомби было бы приятно увидеть в качестве врагов кого-нибудь свежего и оригинального: например, нацистов!), но все упирается в необходимость разрабатывать принципиально новый движок. Конечно, можно прилепить название Wolfenstein на какой-нибудь из модных консольных жанров (FMV-квест или стратегию в реальном времени), но как быть с суффиксом 3D? Ведь оригинальная концепция, вокруг которой в 1991 году было столько шума, предполагала движение персонажа не только вверх и вниз, но и В ГЛУБИНУ экрана!

Построить такой движок можно: помимо Wolf 3D, были и иные несостоявшиеся эксперименты по созданию иллюзии трехмерной перспективы (**Catacomb 3-D** и **Ultima Underworld**). Другой вопрос, есть ли смысл заниматься этим в условиях современной игровой индустрии, которая вот уже четвертое десятилетие прекрасно обходится двумя измерениями?

Нужно ли третье измерение создателям **StarCraft 2**? Я думаю, не особенно! То же касается и разработчиков **Halo**, **Half-Life**, **GTA** и прочих современных мегаплатформеров.



Wolfenstein 3D должен был представлять собой что-то подобное классическому шутеру Into the Eagle's Nest (слева), но с дополнительным измерением. Справа вы можете видеть рабочую версию Wolfenstein из кубиков лего.

На протяжении многих лет вы писали, что в играх (даже мегахитовых) плохо развит AI компьютерных соперников. И возникает вопрос: когда же, наконец, возникнет ИИ, который сможет запросто обвести вокруг пальца даже самого подготовленного игрока? — Александр Стребков

Сверху: зерги были выбраны нердами из Беркли потому, что им очень хотелось назвать свой ИИ «Сверхмозгом». Внизу: аватар «Уотсона» не так-то просто отличить от нормального игрока в Jeopardy!.

В последнее время в сфере исследования искусственного интеллекта произошло два важных события. О первом вы наверняка слышали: это победа IBM'овского суперкомпьютера «Уотсон» над людьми в передаче Jeopardy! (известной у нас как «Своя игра»). О втором — победе «Сверхразума» Калифорнийского университета в Беркли на первом в мире турнире искусственных интеллектов **StarCraft** — знают лишь немногочисленные энтузиасты.

До Jeopardy! «Уотсон» успел поучаствовать в передачах Wheel of Fortune («Поле чудес») и The Newlywed Game. Машина умеет понимать повседневный английский (вместо специально сформулированных поисковых запросов) и находить ответ в базе данных до того, как ведущий передачи закончит зачитывать вопрос.

Многократный чемпион по Jeopardy! Кен Дженнингс жалуется, что «Уотсон» победил лишь за счет умения быстро давить на кнопку — словно AI в экшен-играх, который в принципе должен всегда целиться точнее и стрелять быстрее игрока. Зато технический директор **Bungie** Крис Бучер уверен, что «Уотсон» должен привести к упрощению интерфейса в играх и появлению NPC, способных поддерживать непринужденную беседу с пользователем.

Ну и главное достижение IBM: система способна самообучаться. Возможности «Уотсона» предполагают не просто анализ информации из базы данных, но и постоянно растущее умение ориентироваться в каламбурах, сленге и культурных аллюзиях.

Именно способность к самообучению привела к победе «Сверхразума» над достойными конкурентами (скажем, терранским Krasi0) на прошедшем в октябре 2010-го турнире ИИ для первого StarCraft. По словам самих разработчиков: «В шахматах трудность заключается в том, что надо заглядывать далеко в будущее, в го очень много активных игровых объектов, в покере есть элемент неопределенности. В StarCraft все это происходит одновременно, и на выработку решения AI отведено очень мало времени».

Мало просто запрограммировать в AI тактику и стратегию лучших человеческих игроков (как это сделано в родном интеллекте StarCraft и всех остальных игровых ИИ, от ботов **Quake** до бойцов **Virtua Fighter**). Чтобы победить себе подобных, интеллект должен постоянно анализировать ситуацию и уметь адаптироваться к любым (в том числе не предусмотренным создателями) условиям.

Разработчики построили специальную карту («Валгаллу»), на которой «Сверхразум» снова и снова отыгрывал боевые сценарии и самосовершенствовался: в итоге из 17 ИИ Berkeley Overmind занял первое место, выиграв двадцать два матча из двадцати одного. Секрет победы — не столько в хитроумном использовании мутализков, сколько в умении «Сверхразума» адаптироваться ко вражеским стратегиям (в том числе и нетрадиционным — вроде узурпации гейзеров на чужой базе).

Следующий турнир состоится в августе этого года (***http://skatgame.net/mburo/sc2011***), уже заявлено участие лучших интеллектов Университета Калифорнии, Мичигана, Альберты, Гренобля и Токио... Если «Уотсон» должен привести к появлению более правдоподобных NPC, то победа «Сверхразума» обещает нам нечто не менее интересное: самообучающийся игровой ИИ, не нуждающийся в постоянных патчах для борьбы с пронырливыми и изобретательными игроками.

Вот у Войны из игры Darksiders есть верный конь Руин. А есть ли еще игры, где у героя тоже имеется славная лошадка? — SMS с номера +7 924 * 61 87**

Известных маунтов у нас не так уж и много: это Агро из **Shadow of the Colossus** и Эпона из серии **Legend of Zelda** — рисуемые на футболках игровые Буцефал и Росинант.

Куда менее популярны вороная Теневая Грива из **The Elder Scrolls 4: Oblivion**, призрачные кони Рыцарей смерти из **World of Warcraft**, четыре апокалиптических лошади (плюс единорог) из **Red Dead Redemption: Undead Nightmare**, скелетообразный Иксион из **Final Fantasy X**, роботизированная Один из **Final Fantasy XIII** и летающая коняшка из **Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame**.

Если не считать специализированных игр вроде **Horse Life**, **My Horse & Me** или **Championship Pony**, то можно также вспоминать взаимозаменяемых лошадок **Call of Juarez** и **Gun**. В **King's Quest 8: Mask of Eternity** присутствовал хороший единорог, а в **King's Quest 6: Heir Today, Gone Tomorrow** и **God of War 2** — пегасы.

Слева направо: Эпона из The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Агро из Shadow of the Colossus, Shadowmere из Oblivion, роболошадь Один из FF13, единорог Иксион из FF10 и безымянный пегас из Prince of Persia 2.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОСТАВЛЕНИЮ ВОПРОСОВ

КАК И КУДА ОТПРАВЛЯТЬ ВОПРОСЫ

- По электронной почте, прислав письмо на ящик ***games@igromania.ru***.
- По SMS на номер **1121** с префиксом ***#games*** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово ***#games*** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — около трех рублей.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку **«Горячая линия: игры»**.

ЧТО НУЖНО СДЕЛАТЬ, ЧТОБЫ НА ВАШ ВОПРОС ОТВЕТИЛИ

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае ***не транслитом***.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?

Предпринимаются ли какие-то официальные попытки сохранить игры с умерших систем (типа Atari) и носителей (типа флоппи-дисков)? Эмуляторы, ROM'ы — это все, конечно, здорово... но что по этому поводу думают сами компании-производители?

Прежде всего хочу обратить ваше внимание на серию статей Джона Андерсена на сайте Gamasutra (***www.gamasutra.com***), посвященных охране классических игр. Изготовители платформ, ведущие разработчики и издатели Европы, Японии и США отчитываются о своих действиях и планах в этом направлении: в акции участвуют **Sony**, **Microsoft**, **Nintendo**, **Capcom**, **Gearbox Software**, **Namco Bandai**, **SEGA** и другие компании.

На совести издателей — как вопиющее пренебрежение собственной историей, так и кропотливый поиск устаревшего железа, рабочих материалов и коробок со старым софтом в надежде донести старую игру до новой аудитории на консоли, хендхелде или в онлайновом магазине.

Так, 17 января 1995 года крупнейшее землетрясение в истории Японии унесло все исходники и дизайн-документы **Metal Gear Solid**, которым занимался расположенный в Кобе дивизион Хидео Кодзимы. Работу над проектом пришлось начинать с нуля в Токио, но недавно Кодзима нашел и опубликовал в своем блоге чудом уцелевшие архивы оригинальной разработки.

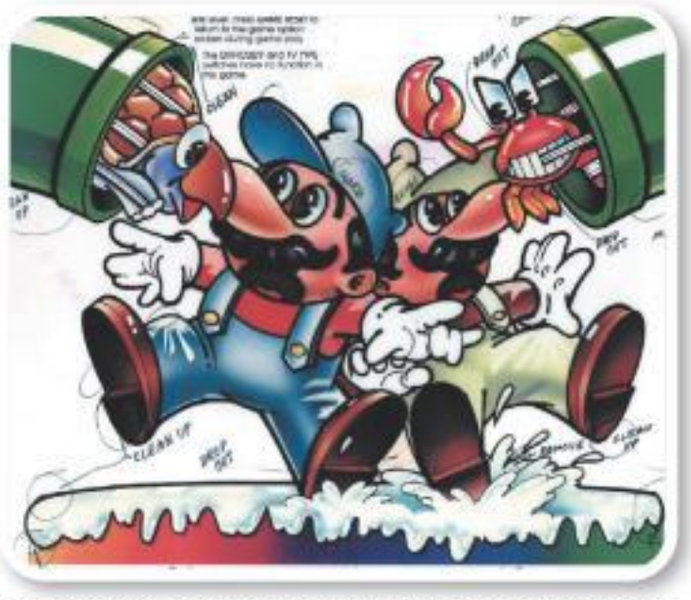
Taito утратила большую часть промоматериалов, но старательно переписывает старые консольные игры на новые носители — ради серии **Taito Legends** (большинство производителей игровых автоматов сейчас занимается выпуском компиляций собственных игр для мобильных платформ).

Digital Leisure сообщает, что исходники **Dragon's Lair** и **Mad Dog McCree** безвозвратно утеряны — для воссоздания аутентичных версий этих игр для новых платформ пришлось обращаться к сторонним разработчикам (да и просто фанатам). Сотрудник **Intellivision Productions** рассказывает, как компания **Mattel** продала с аукциона восьмидюймовые дисководы, необходимые для чтения соурс-кода игр Intellivision на флоппи-дисках — при работе над очередной компиляцией пришлось выкупать сами дисководы и звонить их производителю, чтобы узнать правильное положение «перемычек».

У Microsoft есть специальные отделы, занимающиеся хранением игровых материалов; Nintendo в серии интервью с президентом компании Сатору Иватой повествует о том, как оригинальная документация **The Legend of Zelda** (1985) используется при разработке новых серий франчайза; Sony сетует на трудности архивации игр, разработанных за пределами компании (все «зависит от контракта и региона»).

При разработке **Sega Smash Pack** для Game Boy Advance в 2001 году **Golden Axe** был воссоздан с нуля, исходники **Ecco the Dolphin** были найдены у стороннего разработчика. А с **Sonic Spinball** вообще связан целый детектив: исходник игры нашел в своем гараже бывший технический директор внутренней команды SEGA — на магнитооптическом диске!

В худшем случае физические копии игр (не говоря уж об исходниках, программно-аппаратных комплексах, арте, документации и рекламных материалах) заканчивают свой жизненный путь в мусо>росжигателях и залитых цементом котлованах — целый культурный слой 80-90-х сгинул в картотеках, ящиках стола, камерах хранения, подвалах и гаражах разорившихся и поглощенных игровых компаний. В лучшем случае о них заботится Музей компьютерной истории в Калифорнии.



В 80-х вместе с офисной мебелью Atari были проданы дизайнерские документы ранних игр компании; недавно аукцион Сотбис оценил добычу в 150-200 тыс. долларов в категории «Книги и рукописи из истории Америки».

Расскажите про франчайз Power Rangers: как он появился, почему пользуется такой популярностью, будут ли выходить новые игры про Могучих Рейнджеров?

Namco Bandai приобрела права на Power Rangers Samurai — так что ждем игр про рейнджеров с самурайским уклоном. В Японии между тем уже стартовала новая, пиратская инкарнация...

В 1975 году в Японии сериал **Super Sentai** положил начало целому жанру «сентай» — телефильмам про похождения команды супергероев в ярких костюмах.

В позднейших инкарнациях передачи к героям присоединились гигантские роботы, затем — гигантские роботы-трансформеры, затем (по мере роста бюджета и технологий спецэффектов) — гигантские роботы, складывающиеся из нескольких маленьких, а затем даже парочка супергероинь!

В 1992-м стартовал шестнадцатый сезон, вобравший в себя все лучшие наработки сериала: пятеро японских подростков в нелепых нарядах не только били резиновых монстров, но и умели коллективно превращаться в гигантского механического динозавра. Израильско-американский продюсер (ныне медиамагнат) Хаим Сабан, специализировавшийся на адаптации японских мультсериалов к американским культурным условиям, перемонтировал этот сезон в англоязычную передачу **Mighty Morphin' Power Rangers**.

Рейнджеров ждал успех: дешевые эффекты и костюмы придавали происходящему китчевую пикантность, в то время как хореография рукопашных схваток и битв гигантских чудовищ за 16 лет стала настолько лихой и отточенной, что от сериала можно было получать эстетическое наслаждение, сопоставимое с удовольствием от просмотра лучших фильмов про Годзиллу.

Оригинальные «Рейнджеры» просуществовали три года: в 1996-м был запущен вариант Mighty Morphin' Alien Rangers (по мотивам сериала Ninja Sentai Kakuranger) и

Power Rangers Zeo (по мотивам сериала Chouriki Sentai Ohranger), в 1997-м — Power Rangers: Turbo, в 1998-м — Power Rangers in Space, в 1999-м — Power Rangers: Lost Galaxy... и так далее. В седьмом сезоне заменили всех актеров (и злодеев, и героев); с тех пор актерская команда обновлялась каждый год (заодно менялись места действия и набор сверхспособностей).

В процессе перемонтирования японских сериалов создатели могли непринужденно поменять сеттинг (джунгли на орбитальную станцию) и тон (легкую комедию на постапокалиптическую драму) передачи, не говоря уж о таких мелочах, как сюжет, национальность и количество героев.

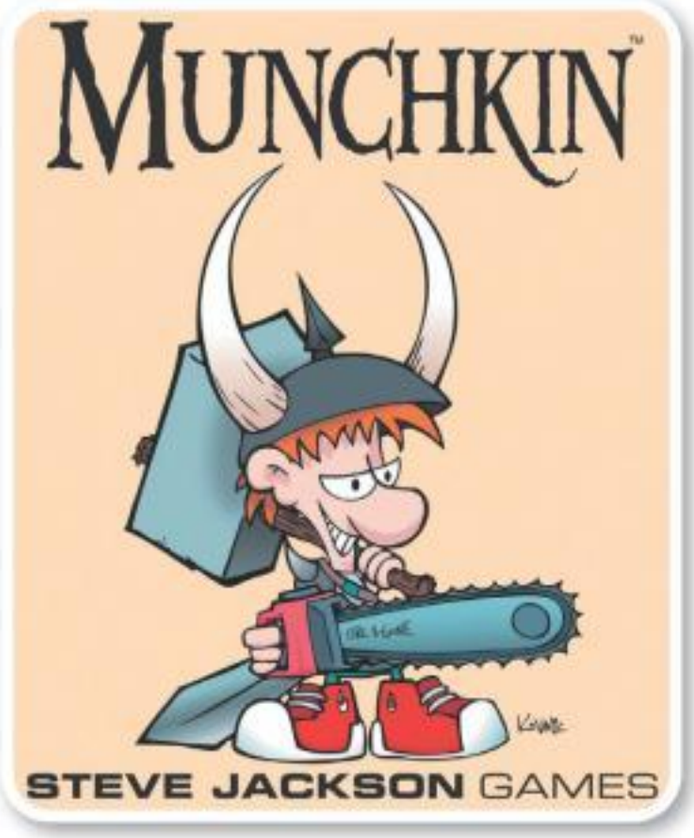
Помимо телефильмов, вышли два полнометражных. На девятом американском сезоне сериал купил «Дисней». На одиннадцатом съемки перенесли в Новую Зеландию. В 2010 году после годичного затишья (говорили о прекращении сериала) права опять купила студия Saban (за 43 млн долларов). В настоящий момент по каналу **Nickelodeon** транслируется вариант Power Rangers Samurai по мотивам Samurai Sentai Shinkenger — восемнадцатый американский сезон. Также планируются показ всех предыдущих 700 эпизодов и выпуск нового полнометражного кино.

Мне очень понравилась сатирическая фэнтези-игра Magicka... но объясните, пожалуйста, какие фэнтези-игры являются сатирой, а какие — пародией?

Объектом пародий, как правило, являются первые две редакции настольной **Advanced Dungeons & Dragons** и работы ранних авторов вроде Толкина и Роберта Говарда. Конечно, даже на таком материале можно построить нечто достойное (существует, например, замечательная настольная ролевая игра **HackMaster Basic** с ее тридцатидвухпанельным геймастерским щитом и шестнадцатистраничной карточкой персонажа), но в основном это все то же издевательство над классами персонажей и сексуальной ориентацией AD&D-рас, смертельно надоевшее нам еще во времена **Simon the Sorcerer** и раннего Терри Пратчетта.

Сатира, в отличие от пародии, высмеивает не конкретные штампы игрового дела и литературы, а более универсальные понятия. Известная карточная игра **Munchkin** студии Стива Джексона одинаково смешна и в средневековом, и в космическом, и в азиатском, и в супергеройском, и в шпионском, и в лавкрафтовском, и в ковбойском, и в пиратском, и в зомби-антуражах (а вот целенаправленно пародирующая D&D The Munchkin RPG получилась очень глупой).

То же касается игры **Discworld Noir** и творчества позднего Пратчетта: там шутят не столько про фэнтези и черно-белые детективы, сколько про обычную жизнь в современном мегаполисе, отраженную в кривом волшебном зеркале мира меча и магии.



«Манчкина» (и в некоторой степени Magicka) очень легко представить себе в любом другом сеттинге, помимо исходного фэнтезийного; этого не скажешь о Simon the Sorcerer.

Существуют ли парки развлечений типа Диснейленда на игровые и околоигровые темы?

Некие шустрые китайцы в мае обещают открыть **Joyland**, тематический парк по **Warcraft** и **StarCraft**. К обещаниям прилагаются сайт (на китайском) и мутноватые образчики концепт-арта. Общая немыслимость архитектуры (летающее подземелье Накрамас в натуральную величину?!) заодно с близкой датой релиза и отсутствием официальной поддержки (или реакции) со стороны **Blizzard** наводят на мысли о сугубой виртуальности проекта.

Компании **SEGA** принадлежит реально существующий **Sega Joypolis** в Токио: японские горки (дико извращенные варианты американских), принудительный массовый скайдайвинг, пачинко-автоматы на тему Соника и других фирменных персонажей, плюс трехэтажный центр с аркадами. Большинство аттракционов в парке интерактивные: это титанические игровые автоматы, где участники должны рулить гоночными болидами и палить по появляющимся на экране мишеням.

В Джойполисе вот-вот должен открыться аттракцион по мотивам серии **Ace Attorney** — двадцатиминутное мероприятие, в ходе которого можно физически полазить по декорациям любимого квеста, собирая улики.

В кинопарках компании **Universal** имеются аттракционы про Терминатора, Гарри Поттера и прочих околоигровых персонажей. В «Мумии» на посетителей капает ядовитая слюна скарабеев, а в «Землетрясении» обрушивается вагон метро (согласитесь, очень похоже на наши рельсовые шутеры).

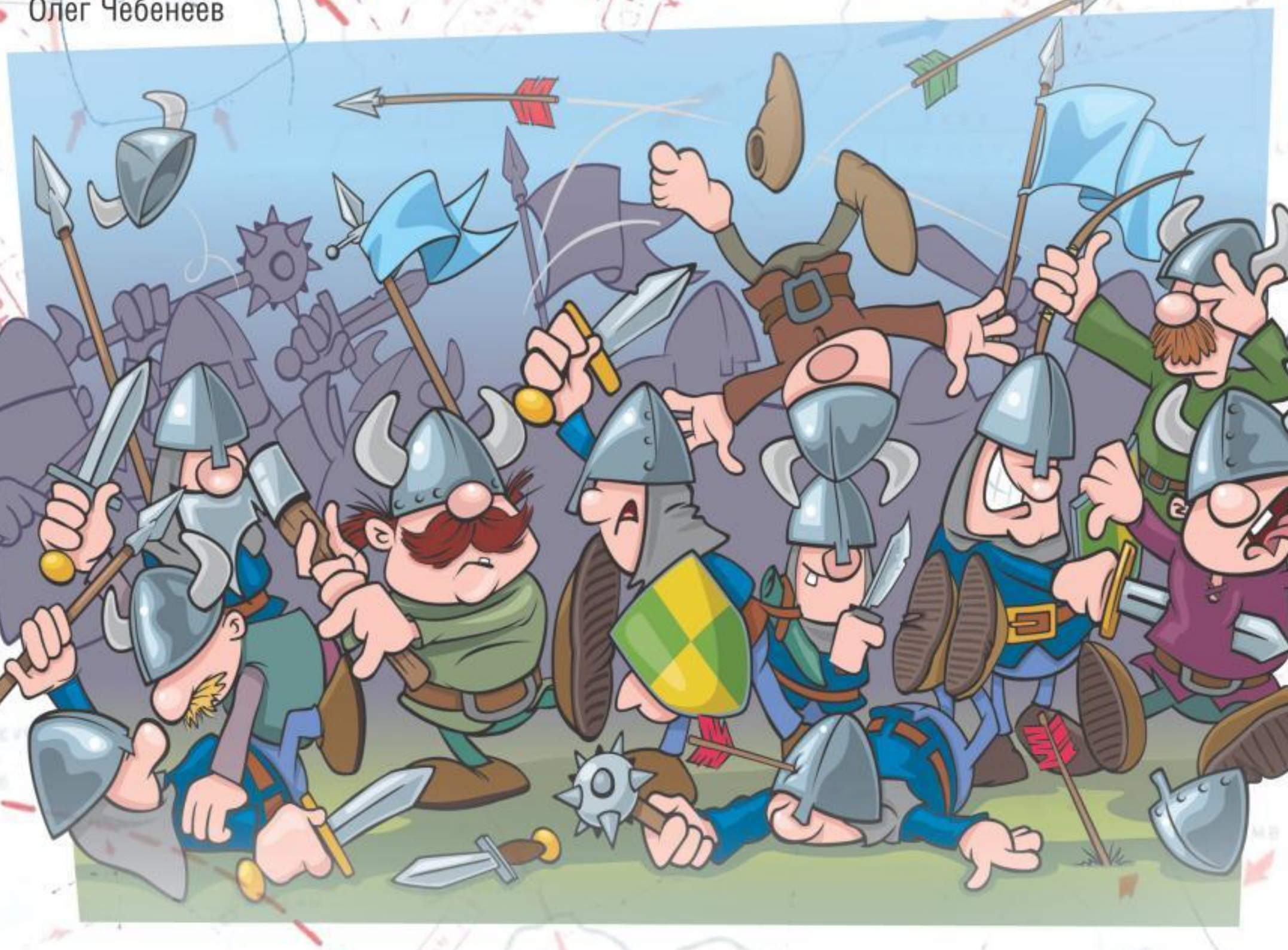
В новом «Кинг-Конге» (построенном взамен сгоревшего старого при участии Питера Джексона) вагонетка со зрителями раскачивается на лианах между Конгом и тираннозавром; об эпических битвах с боссами напоминают и рапторы из аттракционов по «Парку юрского периода», и легендарная акула из «Челюстей» (самого, наверное, известного аттракциона студии).

Классическая поездка Terminator 2 3-D: Battle Across Time оснащена актерами из фильма, большая ее часть происходит во мрачном постапокалиптическом будущем, а в конце герои сражаются с гигантским жидкометаллическим пауком. Чем не средняя консольная игровая адаптация?

Наконец, открывшийся в июне 2010-го **The Wizarding World of Harry Potter** во флоридском парке Universal предлагает парные американские горки, имитирующие полет на драконе или гиппогрифе (рельсовые воздушные шутеры!), точную копию Хогвартса и прилегающую деревушку Хогсмит, по которым мы бродили во стольких «играх по мотивам».

Сверху вниз: виртуальный китайский Joyland; реально существующий Sega Joypolis, каждый второй аттракцион в котором — гигантский игровой автомат на десяток участников; неинтерактивный «Мир Гарри Поттера».

Автор:
Олег Чебенеев



DESKTOPVPEREPOLOXE

Самые абсурдные и невероятные войны, драмы и победы онлайновых игр

Умышленное распространение чумы, хладнокровное предательство тысяч сослуживцев, миллионы долларов, заработанные тайной проституцией, третирование целого сервера, резня на поминках... Только за один поступок из этого списка вас отправят на девять кругов ада разом, но, как выяснила «Игромания», это далеко не всё, на что способны человеческая глупость, жадность и алчность, ничем не сдерживаемые в виртуальных мирах

1997

август

Кто убил Лорда Британиша

За недолгое время существования MMORPG игроки привыкают, что разработчики — боги в своем мире: могут перенести игрока в любую точку, натравить на город страшного монстра и наделить своего персонажа бессмертием. Но из-за банальной рассеянности даже боги могут пасть до уровня смертных. Что и произошло 8 августа 1997 года во время стресс-тестирования **Ultima Online**.

Чтобы проверить, сколько человек онлайн сможет выдержать сервер, разработчики организовывают событие «Пришествие короля», во время которого отец Ultima Online Ричард Гэрриот от лица своего персонажа Лорда Британиша толкает пламенные речи. Если не считать кратковременного падения сервера, ивент проходит гладко, игроки наслаждаются происходящим... пока какой-то нахал с ником Rainz не запускает в Британиша заклятием «Поле огня». В любой другой раз все бы только посмеялись — когда разработчики заходят в игру, они обычно включают режим неуязвимости. Но после падения сервера Гэрриот забыл обновить настройки, и правитель оказывается заживо поджаренным на глазах у своих подданных.

«В замке собралась куча народу посмотреть на знаменитостей. Я шнырял в толпе, высматривая, чем бы поживиться, в одной из чужих сумок нашел свиток «Поле огня» и тут же решил проверить его на практике — шарахнул файерболом по стоящим на стене разработчикам. Один из ораторов сказал: «Хехе, неплохая попытка», и я уже приготовился, что моего героя накроет молния. Но неожиданно для всех Лорд Британиш издал стон и рухнул на землю. После началось что-то невообразимое: кто-то из разработчиков призвал в замок четырех демонов, убивавших всех направо и налево. Я понял, что пора уносить ноги, и бросился наутек», — вспоминает Rainz. Наказание в виде бана он потом все-таки получил, но не за дерзкое убийство, а за злоупотребление игровыми багами.

сентябрь

Джонни Тухлый Помидор

В **Ultima Online** появляется новая достопримечательность — монстр-слизняк Jwilson. Считается, что его назвали в честь Джонни Уилсона — журналиста из влиятельного игрового издания **Computer Gaming World**, который после релиза Ultima Online написал на игру негативную рецензию.

Шутка стала своеобразной местью программистов: за эти годы Jwilson исчезал и возвращался в игру неоднократно. В последний раз его видели в начале 2008 года, хотя не исключено, что он и сейчас прячется где-нибудь в укромном местечке.

1998

Первая игра с бесконечной прокачкой

релиз Lineage

Пока **Ultima Online** купается в лучах славы на Западе, в Южной Корее выходит и становится новой звездой онлайна **Lineage**. Игра сильно отличается от традиционных MMORPG и в золотые годы имеет четыре миллиона подписчиков.

Главными козырями Lineage становятся продвинутые политика и экономика: игроки могут захватывать замки, устанавливая налоги на торговые сделки в пределах империи. Конечно, на всех желающих королевств не хватает, поэтому не проходит и дня, чтобы кто-то кому-то не объявил войну. В Lineage есть даже специальный класс для прирожденных лидеров — рыцарь. Только он может создать гильдию и управлять ее финансами — но расплачивается за это полным бессилием в PvP.

Жизнь «линейщиков» крутится вокруг добычи редких предметов... настолько редких, что некоторые из них даже через много лет после релиза значатся в единственном экземпляре. Для создания какого-нибудь меча нужно собрать компоненты с шансом выпадения 0,001%, потом раздобыть трофей с босса, убить которого может только рейд из тысячи (!) человек, а потом еще и улучшить артефакт, рискуя, что он сломается и исчезнет навсегда. На деньги, вырученные от продажи редкой вещицы, можно целый год кормить семью, но фанаты Lineage слишком ценят своих героев, чтобы лишать их ядреной мощи ради мирских благ.

Lineage становится первой игрой, в которой появляются рейды, и единственной, где отсутствует предел развития. После взятия определенной планки прокачка идет убийственно медленно (на получение одного уровня требуется до ста реальных дней), зато у хардкорщиков всегда есть стимул играть дальше.

1999

Первая трехмерная MMORPG

релиз EverQuest

16 марта 1999 года выходит игра **EverQuest**, с которой начинается эра трехмерных MMORPG. Взяв за образец текстовые MUD'ы (в особенности **DikuMUD**), авторы создают настоящее приключение: игроки бок о бок исследуют подземелья, сражаются с драконами и охотятся за ценным снаряжением — что в конце девяностых все еще в новинку.

К ноябрю количество подписчиков достигает 225 тысяч, и EQ становится самой популярной MMORPG своего времени. В журналах появляются заметки о людях, уходящих в виртуальный мир с головой и даже кончающих жизнь самоубийством из-за потери ценного артефакта.

ОСЕНЬ

Марафон голых гномов

В **EverQuest** стартует первый марафон голых гномов: все желающие могут создать себе коротышку и в назначенное время отправиться в долгое путешествие из стартовой локации в город Qeynos.

Часть маршрута пролегает по воде, и во время заплыва на корабле (тогда он занимал не меньше получаса) толпы гномов устраивают праздничную дискотеку. Но дальше путь вьется через высокоуровневые зоны, участники погибают толпами, и многие сходят с дистанции. Победителем первого забега стал гномик по имени Madtianna, который подготовился заранее и тщательно изучил маршрут.

Марафон настолько понравился игрокам, что начал проводиться на регулярной основе не только в EQ, но и во многих других MMORPG, включая **World of Warcraft** и **Lineage 2**.

ИЮЛЬ

В EverQuest секса нет

Главным героем онлайновых новостей становится игрок Mystere, написавший историю о приключениях одного из персонажей **EverQuest**. Все бы ничего, но в одном из эпизодов описывается сцена изнасилования молоденькой темной эльфийки.

Рассказ вывешен даже не на официальном форуме игры, и слог у него безобидный, но разработчики банят Mystere и вынуждают сайт, опубликовавший историю, срочно ее удалить. Автор пытается восстановить справедливость, связывается со службой поддержки, но ответ непреклонен: **Sony Online Entertainment** не желает видеть в своих играх извращенцев.

Конечно, об этом случае узнает игровое сообщество, и мнения разделяются. Большинство поддерживает автора: мол, какое право имеет SOE банить за обычный рассказ, опубликованный на постороннем сайте? Кто-то даже отыскивает в игре квест, где требуется убить беременного полуросли-ка, и интересуется — это ли не извращение? Проходит некоторое время, и в итоге разработчики убирают из EQ злополучное задание, но аккаунт Mystere так и не возвращают.

2000

НОЯБРЬ

Медаль за отвагу

В конце года компания **Turbine** заточает в одно из подземелий **Asheron's Call** демона Bael'Zharon, который очень быстро становится легендой игрового мира. Игроки делятся на два лагеря: одни стремятся убить монстра и завладеть выпавшими из него артефактами, а другие — защитить его любой ценой (за что тоже обещаны вожделенные бонусы). Все сервера охватывает пламя войны.

Долгое время защитники имеют преимущество, и это заставляет разработчиков вмешаться. Объединив сильнейшие кланы и управляя могучими NPC, вместе они захватывают темницу, где заточен Bael'Zharon, и убивают монстра. Везде — кроме одного-единственного сервера, где игроки исправно несут караул и отражают атаки на протяжении целого года. Создатели игры оказываются не готовы к такому ярому сопротивлению и прорываются внутрь подземелья, только наплодив кучу сверхмощных существ.

Впоследствии разработчики увековечат храбрость и упорство защитников, установив в их честь статую с длинным списком имен. Удивительно, но она стоит на старом месте даже десять лет спустя!

2001

ЯНВАРЬ

Почем золото для народа?

К началу 2001 года онлайновый аукцион **eBay** трещит по швам от количества предложений о продаже персонажей, экипировки и золота из **EverQuest**. Аналитики считают проходящие через игру деньги и приходят к выводу, что в списке самых богатых стран игровой мир Норрат находится на 77-м месте, где-то между Россией и Болгарией. Но издатели не испытывают по этому поводу большой гордости. В январе **Sony Online Entertainment** требует от eBay удалить все причастные к игре лоты. Владельцы аукциона соглашаются, вот только спрос никуда не девается, и место eBay занимают десятки сайтов по продаже виртуального добра. Самым известным из них становится портал **IGE** (Internet Gaming Entertainment), основанный в том же году двумя фанатами EQ.

Что касается SOE, то, несмотря на изначально негативное отношение к продаже виртуального золота за реальные деньги, компания вскоре сама свернет на эту дорожку: в 2005 году появится сервис **Station Exchange**, где игроки смогут уже легально покупать виртуальные плюшки за реальные доллары.

ИЮЛЬ

Сервер-подкаблучник

В **EverQuest**-сообществе нарицательным становится имя Фэнси — так зовут девушку, которая в одиночку превращает жизнь игроков на сервере Sullon Zek в ночной кошмар.

Фэнси невзлюбила Sullon Zek за то, что туда перешли ее друзья, оставив размеренную жизнь на старом PvE-сервере. Создав персонажа-барда, Фэнси начинает бегать по всем локациям, натравливая монстров на других игроков. Бард всего-то пятого уровня, поэтому атаковать его никто не может, а монстры просто не догоняют хулигана, который использует особое классовое умение — ускорение.

Жители Sullon Zek гибнут пачками. Злой гений не оставляет без внимания даже высокоуровневые зоны. Жертвы строчат гневные сообщения на форуме, пишут петиции, но гейммастера ничего не могут поделать — формально никаких правил Фэнси не нарушает. И только когда она уже вконец обнаглела, разработчики решили вмешаться: маленький бард стал периодически застревать на ровном месте, а иногда рядом с ним появлялся гигант, который расплющивал Фэнси одним ударом. Вмешательство высших сил значительно затрудняло охоту, и в конце концов одинокий мститель сдался.

Первая игра с полноценным PvP

релиз Dark Age of Camelot

В начале 2000-х игры лучше **EverQuest** и пожелать было нельзя, но и у нее имелся недостаток — практически полное отсутствие PvP. Вышедшая в конце 2001-го **Dark Age of Camelot** показала, как должны выглядеть зрелищные бои между игроками.

В основе DaoC лежит противостояние трех фракций, у каждой из которых свои особенности и амбиции. Сделав выбор в пользу одной из них, игрок автоматически становился солдатом большой армии. Раздел территорий, масштабные сражения и осады, продвижение по ранговой лестнице, ощутимые бонусы за убийство врагов (за каждый фраг начисляются особые очки, которые можно тратить на изучение новых умений), неплохой баланс — в игре было все, о чем могли только мечтать любители PvP. Многие годы DaoC удерживала корону короля PvP, а некоторые ветераны до сих пор считают, что ей и сейчас нет в нем равных.

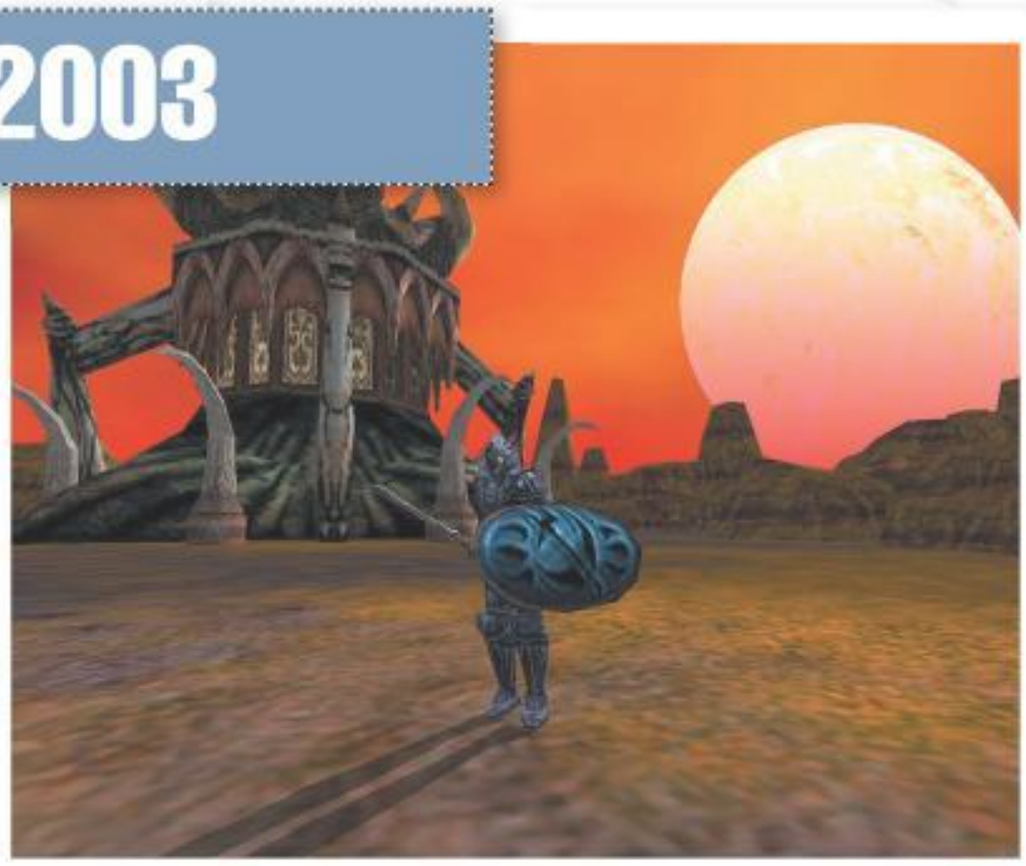
2002

Первая кросс-платформенная MMORPG

релиз Final Fantasy XI

В мае в Японии выходит первая кросс-платформенная MMORPG **Final Fantasy XI**. Владельцы PC и консолей впервые могут встретиться на одном сервере! Несмотря на тернистый старт, игра собирает 600 тысяч подписчиков по всему миру, из которых большая часть приходится на западный рынок (что несказанно удивляет издателя **Square Enix**). FF11 остается одной из самых хардкорных MMORPG даже девять лет спустя.

2003



май

Хаос в Shadowbane

Хакерам удается взломать сервера **Shadowbane** — одной из первых онлайновых игр, ориентированных на массовое PvP, — и установить над ними полный контроль.

На дно моря переносится целый город, NPC и все находившиеся там игроки умирают; городские стражники начинают нападать на мирных жителей; повсюду из ниоткуда появляются смертельно опасные монстры, причиняя массу неудобств. Главный удар приходится по местам, которые априори считались безопасными, — острову новичков, например. Обилие трупов с трофеями привлекает мародеров, повсюду царят беспорядки. К счастью для жертв, веселье длится недолго: разработчики быстро прикрывают хакерскую лазейку и откатывают сервер назад, возвращая утерянные вещи законным владельцам.

февраль

Какое ваше время

BlackSnow Interactive, крупнейшая фирма по продаже онлайновых артефактов, подает в суд на разработчиков **Dark Age of Camelot**, которые запрещают игрокам торговать золотом за реальные деньги.

«Имеют ли игроки право распоряжаться своим временем или **Mythic Entertainment** вправе распоряжаться временем своих подписчиков? Разве это честно, что компания не позволяет людям продать то, что они нажили своим трудом, потратив много часов?» — вопрошает BlackSnow. К удивлению журналистов, петиция BlackSnow поддержки у игроков не находит. У них на этот счет свое мнение (торговля за реальные деньги подрывает игровую экономику), и геймеры на форумах грозятся, что подадут на BlackSnow в суд, если та выиграет дело. К счастью, до этого не доходит — все обвинения с Mythic со временем снимаются.

Первая культовая игра рунета

релиз «Бойцовского клуба»

На просторах рунета открывается «**Бойцовский клуб**» — браузерная игра, которая мгновенно становится культовой, завоевывает кучу наград, порождает десятки клонов и делает своих создателей миллионерами. Сражаясь в поединках, основанных на принципе «камень, ножницы, бумага», игроки развивают своего героя, собирают артефакты и участвуют в клановых разборках.

Длительное время «БК» остается одним из самых популярных развлекательных сайтов рунета, на нем играют многие публичные люди, а суммы, которые проходят через игру, будоражат воображение. До сих пор ходят слухи, что один из фанатов вложил в «Бойцовский клуб» около трех миллионов евро!

Сейчас золотое время «БК» прошло, из-за притока казуальных игроков проект покинули многие старички, но жизнь внутри по-прежнему кипит, а внутриигровая газета Old Times не перестает публиковать занимательные истории и сводки с фронтов.

Первая инди-MMORPG

релиз EVE Online

Небольшая группа разработчиков из Исландии, не имеющая за плечами ни хорошего бюджета, ни приличного опыта разработки игр, выпускает одну из лучших MMORPG десятилетия — **EVE Online**.

Игроки здесь управляют не персонажем, а космическим кораблем, бороздят просторы огромной галактики, занимаются торговлей, производством, исследованиями, пиратством, масштабными войнами и многими другими вещами. EVE Online становится первой настоящей песочницей со времен **Ultima Online** и привносит в жанр множество уникальных идей. Например, для обучения пилота игроку не обязательно даже находиться онлайн — все умения осваиваются в реальном времени. Кроме того, все подписчики играют на одном сервере, который неоднократно бьет свои же рекорды вместимости (лучший результат, зафиксированный в январе 2011 года, — 63 170 игроков одновременно).

ноябрь

Убить легенду

Происходит одно из самых нетривиальных событий в истории MMORPG — легендарная битва с монстром Kerafyrm из **EverQuest**.

Керафирм — старый, буйный, выживший из ума дракон, спрятанный разработчиками в укромную пещеру, чтобы не натворил бед. По сюжету игры он бессмертен — у него 250 миллионов жизней (в сто раз больше, чем у любого другого самого сильного игрового босса), и в нем даже нет лута, то есть за его убийство ничего не получить. Пробудить монстра на каждом сервере можно только раз, после чего он выбирается из своей гробницы и начинает сеять хаос в игровом мире.

В 2001 году дракона пробудили на одном из серверов: он размазал «спасителей» по стенам пещеры и выбрался на свободу — крушить все вокруг. Прознав, где сидит фантом, гильдии других серверов засобирались в поход. 15 ноября 2003 года сильнейшие игроки сервера Rallos Zek дали Керафирму бой. Около двухсот героев сражались с монстром в течение трех часов, непрерывно умирая и возрождаясь прямо на поле боя. Многие за это время погибли более ста раз, однако дракон не успевал убивать персонажей быстрее, чем они воскресали, и его смерть была вопросом времени. Но когда у Керафирма оставалось 26% здоровья, он внезапно исчез.

Как выяснилось, разработчики вручную убрали дракона, так как не хотели, чтобы игроки одержали над ним верх, — это шло вразрез с предысторией игрового мира. Что тут началось! Форум накалился от возмущенных требований вернуть добычу. Разработчики отнекивались тем, что смерть Керафирма вызовет в игре много багов, но в конце концов сдались. 17 ноября дракон был возрожден и повержен, и хотя на других серверах его убивали еще много раз, в летописи EverQuest попала именно эта дата.

ноябрь

Рождение джедая

С момента выхода **Star Wars: Galaxies** фанаты мечтают только об одном — стать джедаем. Только это очень непросто: никто, кроме разработчиков, не знает, что нужно сделать для открытия особого слота Силы.

Игроки неделями бьются над разгадкой, пока не находят, что обязательным условием является прокачка шести профессий до уровня «Мастер», причем в правильной последовательности. Каких профессий? Опять же — непонятно. В поисках проходят еще недели, пока наконец разработчики не добавляют в игру редкий артефакт, дающий хоть какие-то подсказки. Но даже с ним игрокам требуется еще не один день, чтобы разгадать главный секрет SWG.

И вот 7 ноября 2003 года становится днем рождения первого джедая — Akinom T'sarn. Кроме прокачки профессий в нужном порядке, игроку пришлось длительное время караулить редкие трофеи, развить торговые навыки, посетить кучу мест и проделать несколько других обязательных дел, полный список которых он публикует на форуме. Поглазеть на диковинного персонажа собираются жители всех серверов.

И хотя Сила делает джедая в разы могучее простых персонажей, он не вечен. Три смерти — и владелец теряет своего героя навсегда. Из-за этой особенности носители световых мечей становятся объектом охоты везде и всюду, и некоторые джедаи не покидают безопасных мест без армии телохранителей. Тем не менее до выхода в 2005 году скандального патча New Game Enhancements звание джедая остается предметом большой гордости хардкорных игроков и несбыточной мечтой казуалов.

2004

Первая массовая MMORPG рунета

релиз Lineage 2

Lineage имела огромный успех у себя на родине, но покорить заокеанских геймеров так и не успела. Создавая сиквел, **NCsoft** заранее планировала выход на международную арену. И когда **Lineage 2** запускают в апреле в США, игра быстро набирает армию поклонников.

Многие элементы перекочевывают во вторую часть из оригинала: развитая политическая система, упор на PvP и осады. Но движок становится полностью трехмерным, а каждый класс получает несколько специализаций, которые можно выбрать на определенных уровнях. Например, боец может стать воином, а затем варлордом с громадным копьем. Крафт, не игравший в оригинале большой роли, становится важной частью сиквела.

Lineage 2 практически во всем превосходит старшего брата, но в одном переплюнуть его не удается. Азиатские игроки так привыкли к первой части, что не желают менять ее на вторую, и по числу активных подписчиков оригинальная игра долго и уверенно ведет. Зато русские игроки оценивают ее по достоинству — в нашей стране Lineage 2 становится второй по популярности MMORPG после **World of Warcraft**, а по количеству флуда и драм с форумом «Линейки» не сравнится ни один другой игровой форум.

Первая MMORPG Blizzard

релиз World of Warcraft

К 2004 году выходит уже немало разных MMORPG, но говорить о буме еще рано. Игроки варятся в собственном соку, в прессе лишь изредка проскакивают заметки про **EverQuest** или **Star Wars: Galaxies**. Для обычных людей эти названия остаются пустым звуком.

Переломным моментом в истории жанра становится ноябрь 2004-го, когда выходит **World of Warcraft**. Простая формула «взять наработки от старых MMORPG, заменить унылый гринд тонной квестов, вылизать все элементы до блеска и хорошенько пропиарить» дает фантастический результат. Игра в рекордные сроки набирает миллион подписчиков, и их количество со временем не падает, как в других проектах, а растет. Сотрудники **Blizzard** признаются, что сами не ожидали такого громкого успеха.

О WoW говорят все газеты и журналы, в виртуальные миры, где еще недавно обитали только продвинутые компьютерщики, приходят школьники, бизнесмены, домохозяйки — люди всех возрастов и социальных статусов. Разработчики и издатели видят в MMORPG золотое дно и клепают онлайновые игры пачками, но повторить успех WoW не удается никому.

2005

Первая MMORPG, за которую платишь лишь однажды

релиз Guild Wars

В апреле выходит PvP-ориентированная MMORPG **Guild Wars**. Разработчики из компании **ArenaNet** представляют новую для жанра модель: игрокам достаточно один раз купить ключ и потом играть без ограничений, оплачивая только аддоны. Кроме того, Guild Wars — единственная MMORPG, где можно сразу создать героя максимального уровня и принять участие в боях на аренах. Отсутствие абонентской платы, отличная графика, интересный сюжет и тщательно выверенный баланс делают игру хитом с миллионами активных игроков.

февраль

Билборд на крыше

После появления **World of Warcraft** более скромным онлайновым играм становится еще сложнее держаться на плаву, и издатели придумывают им спасение — условно-бесплатную бизнес-модель.

Одной из первых на нее переходит **Anarchy Online**, но в копилке разработчиков гуще не становится, и в феврале они объявляют о сотрудничестве с компанией **Massive Incorporated**. В результате рождается новый вид рекламы. Вместо банальных баннеров и надоедливых всплывающих окон поклонникам АО предлагают смотреть рекламу на внутриигровых билбордах. Неоновые щиты в футуристических мегаполисах АО и так крутили заманчивые предложения, просто теперь выдуманные товары заменили на реальные. Первыми право показать себя на виртуальных просторах покупают компания **Panasonic** и телеканал **Channel 4**. Разработчики объясняют фанатам, что таким образом смогут собрать достаточно денег для поддержания игры, и никто особо не возмущается.

апрель

Массовый исход

Sony Online Entertainment, вдохновившись успехами **World of Warcraft**, решает увеличить количество подписчиков **Star Wars Galaxies** за счет упрощения всего и вся.

Первой ласточкой становится Combat Upgrade — увесистый патч, изменяющий боевую систему, экипировку, профессии и прокачку со скилловой на уровневую. Официальный форум переполняют возмущения игроков — никто о таких изменениях не просил, новая боевка всем кажется слишком примитивной, а мысль, что SWG станет похожей на WoW, бросает ветеранов в гневную дрожь. В SOE не дают никаких комментариев, а просто удаляют негативные посты. Тогда игроки организовывают протест в самой игре, захламляя чаты во всех локациях спамом. SOE в ответ грозит массовыми банами.

Позже выходит еще один патч, New Game Enhancements: джедай в одночасье перестает быть уникальным классом, на получение которого мог уйти целый год, — его превращают в обычную стартовую профессию. Ветераны воспринимают это как плевок в свою сторону, и начинается самый массовый исход игроков за всю историю MMORPG. Всего за три месяца SWG теряет 200 тысяч подписчиков. Еще через три месяца все населенные пункты в игре напоминают города-призраки. SOE публично признает ошибки, но поезд уже ушел: многие настолько возненавидели компанию, что клянутся никогда не притрагиваться к ее играм.

май

Беспорядки в Штормграде

Игроки **World of Warcraft** находят такой способ поразвлечь себя, какой разработчикам и в голову не придет. На **YouTube** появляется видео триумфального шествия босса Lord Kazzak по столице Альянса (***http://www.youtube.com/watch?v=Jl0VWJdE01M***): гильдии Khadgars Rage с европейского сервера Burning Legion удалось выманить его прямо к городу из обычного места обитания, локации Blasted Lands далеко на юго-востоке. Сильнейшие гильдии, возможно, могли бы отразить атаку незваного гостя, если бы не одно но: спустя какое-то время Lord Kazzak входит в состояние ярости и начинает выпускать во все стороны фонтаны теневых болтов. Персонажи умирают пачками — и каждый новый труп прибавляет демону здоровья.

Босс смерчем проходится по городу, уничтожая все живое на своем пути — игроков, NPC, элитную стражу. Перед такой мощью городские жители оказываются совершенно бессильны. Хаос и разрушения длятся ровно полтора часа, пока в **Blizzard** не узнают об инциденте и не перезагружают сервер.

В будущем подвиг Khadgars Rage повторят еще не раз: игровые города подвергнутся атакам и демонов, и драконов, однако по количеству смертей, собранных за раз, Lord Kazzak до сих пор остается безусловным рекордсменом.

май

Лирой Дженкинс

Благодаря небольшому видеоролику на сайте **WarcraftMovies.com** в MMORPG-сообществе рождается новый кумир миллионов — Лирой Дженкинс.

Небольшая группа игроков готовится штурмовать глубины подземелья Upper Blackrock Spire и обсуждает стратегию, а один из участников, Лирой, находится где-то вдали от компьютера. Внезапно, прервав речи лидера, он срывается с места и с ревом «LEEEEERRROOOOY JEEEEENKINS!» несется в комнату, заполненную драконами и драконьими яйцами. Ошарашенные игроки бросаются следом, пытаясь действовать согласно плану. Начинается неразбериха, кругом вылупляются дракончики, количество которых с каждым мгновением растет. Не проходит и минуты, как весь рейд гибнет. «Лирой, ты туп как пробка!» — сыплется со всех сторон. «Зато у меня есть вкусная курочка», — чавкая, отвечает Лирой.

С тех пор каждый раз, когда в WoW или какой другой MMORPG кто-то бросается в суицидальную атаку, можно услышать классический боевой клич: «Лиииииииииироооой!!!»

сентябрь

Испанки им не хватало

С установкой патча 1.7 в **World of Warcraft** появляется подземелье Zul'Gurub — один из самых красивых — и самых разрушительных — инстансов в игре. Тутошний монстр Hakkar может накладывать на все живое особую болезнь — Corrupted Blood. Медленно высасывая жизнь у носителя, она передается всем живым существам поблизости. По мысли разработчиков, зараза не могла выбраться за пределы подземелья, но игроки нашли лазейку. Оказалось, что классам чернокнижник и охотник достаточно вызвать, заразить и тут же отозвать своего питомца, а затем выпустить его на свободу уже вне Zul'Gurub — и зверушка начнет передавать болезнь всем вокруг. Так 13 сентября 2005 года начинается самая масштабная эпидемия в игровой истории.

Всего за один день столицы обеих фракций превращаются в кладбища, заваленные свежими трупами. Персонажи мрут миллионами. Новички не понимают, что происходит, те, кто знают, стараются избегать городов и скоплений народа. Комьюнити делится на недовольных и на тех, кого все происходящее веселит до слез. Разработчики долгое время не могут справиться с чумой, ее распространение даже привлекает внимание ученых-эпидемиологов. Победить эпидемию удается только через несколько дней — серией патчей и незапланированной перезагрузкой всех серверов.

октябрь

Танцуй, пока молодой

24 октября 2005 года проходит крупнейшая сделка по продаже виртуальной собственности: Йон Джейкобс, известный под ником Neverdie, закладывает свой дом и приобретает в MMORPG **Entropia Universe** астероид за рекордные $100 тысяч реальными деньгами.

Своей покупкой Джейкобс очень доволен — и даже отказывается от невероятного предложения, поступившего на следующий день: продать астероид за $200 тысяч. Вместо этого он превращает кусок камня в роскошный клуб Neverdie, который становится центром виртуальных развлечений. Посетителям предлагают пообщаться в уютных кафе, подергаться на танцполе под музыку живых диджеев, накупить побрякушек в местных магазинах, устроить экзотическое сафари с участием самых опасных монстров в галактике и развлечься множеством другим способов. Британский клубный журнал MixMag называет Neverdie «виртуальным ночным клубом номер один в мире».

Neverdie делает Джейкобса знаменитостью. У него берут интервью крупные издания, он становится героем документальных фильмов о геймерах, журнал Stuff включает его в список самых влиятельных людей. Клуб даже попадает в Книгу рекордов Гиннесса как самый дорогостоящий виртуальный объект.

В 2010 году, пытаясь собрать средства на создание собственной MMORPG **ROCKtropia**, Джейкобс решит продать клуб по частям. Самые ценные объекты выкупит бизнесмен John Foma Kalun, а общая сумма сделки превысит $630 тысяч.

2005

январь

Гонгогонки

После сентябрьской эпидемии Corrupted Blood ведущий дизайнер **Blizzard** Джеффри Каплан говорит, что инцидент помог разработчикам понять, как нужно организовывать глобальные ивенты. Не проходит и полугода — и Blizzard показывает как.

В начале 2006-го в **World of Warcraft** проводится масштабный ивент — открытие врат Ahn'Qiraj. Так называется огромное рейдовое подземелье с уродливым боссом C'thun и его армией жуков. Вместо того чтобы просто открыть это место, Blizzard устраивает между игроками враждующих фракций самую настоящую гонку. Чтобы получить ключ к вратам, нужно собрать гигантское количество ресурсов, выполнить длинную цепочку квестов, получить особый скипетр, ударить этим скипетром в гонг и затем только вступить в бой с элитными войсками из подземелья. Все без исключения сервера сражаются за право первыми открыть врата. Хардкорные гильдии тратят неимоверное количество денег, скупая у новичков ресурсы и отдавая их NPC, чтобы ускорить процесс.

Гонка подходит к концу 3 января, когда врата впервые отворяют на PvE-сервере Medivh, где обитают старейшие и сильнейшие рейдовые гильдии. Так как о начале ивента объявлено заранее, сервер трещит по швам от наплыва игроков. Некоторые создают персонажей первого уровня, чтобы своими глазами увидеть исторический момент; конкуренты пытаются таким образом поднять загруженность сервера до предела, чтобы местные игроки не смогли залогиниться и завершить ритуал. Вопреки всем попыткам Blizzard перекинуть на Medivh дополнительные машинные ресурсы, сервер неоднократно падает — даже в момент удара в гонг.

Несмотря ни на что, гильдии Fury все-таки удается открыть врата и первой убить большинство боссов в инстансе. А Medivh после этого события становится одним из самых населенных и известных серверов World of Warcraft.

март

Бойня во время поминок

Одна из гильдий WoW-сервера Illidan решает почтить память согильдийки, которая умерла в реальной жизни. В локации Winterspring собирается длинная процессия — ее участники надеются провести ивент мирно и спокойно. Но совершают одну ошибку — мероприятие проходит на территории зоны открытого PvP.

Узнав, что в Winterspring собралась куча игроков вражеской фракции, другая гильдия, Serenity Now, дружным строем выдвигается ей навстречу. Дальнейшие события увековечены в одном из самых скандальных WoW-видео всех времен (***http://www.youtube.com/watch?v=0TSGUf1xbF8***). Добравшись до места поминок, члены Serenity Now устраивают настоящую резню. За несколько минут белоснежные равнины зимней локации покрываются десятками скорчившихся тел. Некоторые участники церемонии пытаются сопротивляться, но внезапность атаки и тот факт, что многие даже не надели на поминки броню, не оставляют никому шансов. Бойцы Serenity Now не щадят никого.

Весть о дерзком нападении быстро разлетается по всему WoW-сообществу и вызывает самые разные толки. Одни винят организаторов поминок в непроходимой глупости, другие пребывают в шоке от поступка Serenity Now, третьи хохочут до упаду, пересматривая видео. Споры о том, кто прав, кто виноват, не утихают на YouTube даже сейчас.

июнь

Резня 666 в Runescape

06.06.06 в **Runescape** появляется новое умение «Строительство», и когда игрок с ником Cursed You первым в мире прокачивает его до 99 уровня, то организует у себя в виртуальном доме большую вечеринку. Народу собирается так много, что из-за лагов становится невозможно играть. Хозяину приходится выкинуть всех гостей с сервера, и тут происходит странный баг: все, кто находится внутри поместья, получают возможность атаковать других игроков даже в не предназначенных для PvP зонах. А в PvP-локациях им никто не может дать сдачи! Участники вечеринки становятся практически бессмертными — и начинают пользоваться этим на полную катушку.

В крупнейших городах Runescape открывается сезон охоты: читеры косят народ направо и налево, вокруг вьются мародеры, снимая с трупов трофеи. Когда модераторы замечают неладное, они блокируют аккаунты зачинщиков, а самых злостных нарушителей банят навсегда.

И хотя с того момента прошло уже много времени, некоторые игроки до сих пор вспоминают Резню 666 и раз в год сажают цветы на месте бойни, чтобы почтить память погибших.

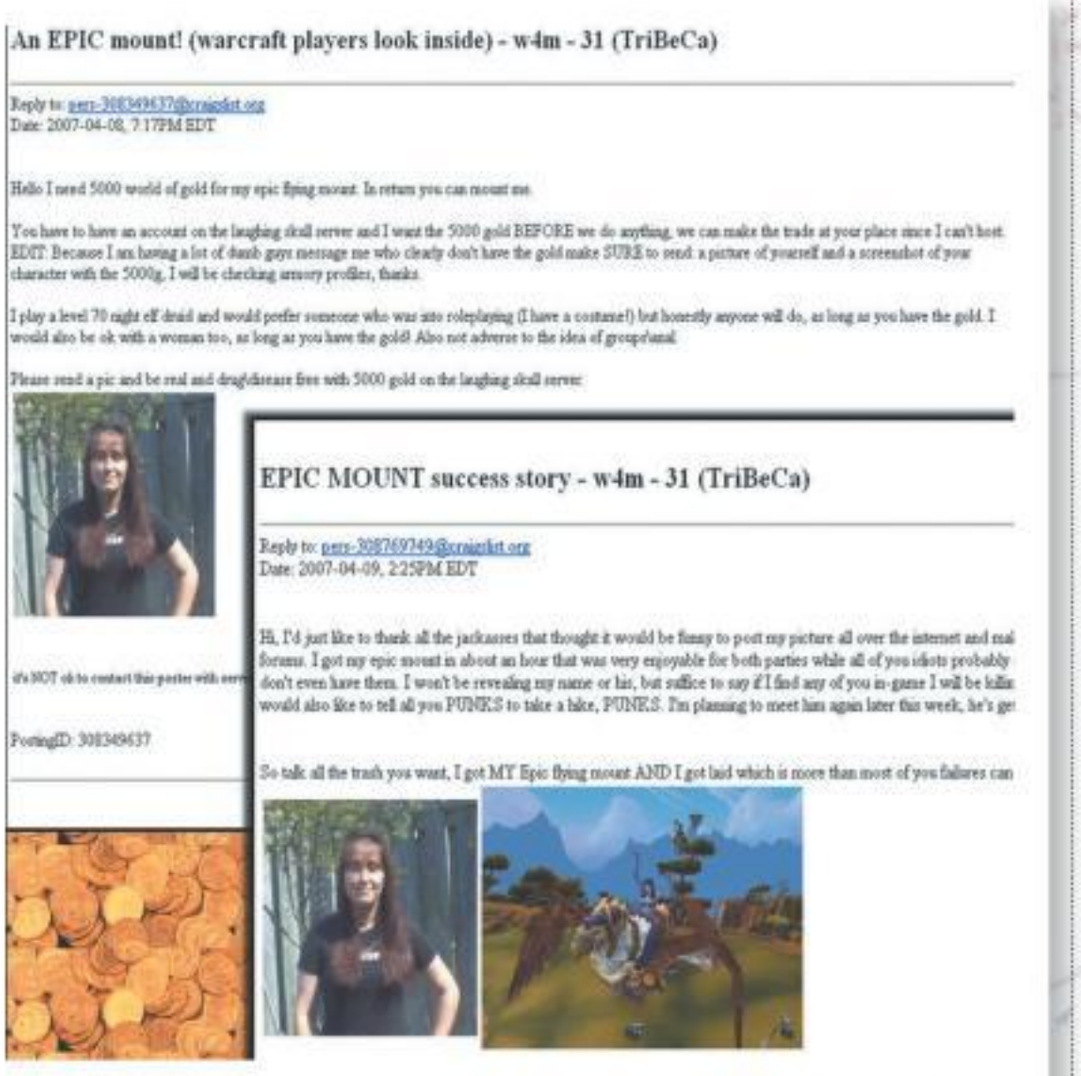
ноябрь

Реальные деньги виртуального мира

Second Life становится одним из первых виртуальных миров, где продавать и покупать нарисованные пиксели можно абсолютно легально. Успех игры колоссален: внутриигровая валюта — линдены — свободно конвертируется в американские доллары, и в надежде срубить побольше денег к Second Life присоединяются все кому не лень. Главным вдохновителем виртуальных бизнесменов становится простая учительница английского языка Аилин Греф, проживающая в Китае.

В 2004 году китаянка начинает в тайне от мужа подрабатывать проституткой в виртуальном клубе Cannabis Cathedral. Получаемых денег хватает на покупку дешевых участков земли. Баронесса Anshe Chung (так Греф называет себя в игре) приводит их в ухоженное состояние и решает продавать или сдавать в аренду. Таким нехитрым способом за пару лет она расширяет свои владения на многие гектары, сколачивает миллион долларов и попадает на обложку журнала Business Week.

Слухи о бойкой бизнес-вумен, на которую уже работает с десяток дизайнеров, доходят до телевидения, в прямом эфире виртуальной студии Second Life организуется интервью с Баронессой. Но в разгар дискуссии в студию влетает эскадрилья розовых членов и распугивает гостей. Люди разбегаются, а им вдогонку с потолка обрушивается вал фотографий улыбающейся Аилин, сжимающей мужское достоинство. Позже ответственность за этот бардак берет на себя группа Room 101, на счету которой уже немало виртуальных терактов, — а о Баронессе несколько недель говорят и пишут на каждом шагу.


An EPIC mount! (warcraft players look inside) - w4m - 31 (TriBeCa)

Reply to: pers-308349637@craigslist.org
Date: 2007-04-08, 7:17PM EDT

Hello I need 5000 world of gold for my epic flying mount. In return you can mount me.

You have to have an account on the laughing skull server and I want the 5000 gold BEFORE we do anything, we can make the trade at your place since I can't host. EDIT: Because I am having a lot of dumb guys message me who clearly don't have the gold make SURE to send: a picture of yourself and a screenshot of your character with the 5000g, I will be checking armory profiles, thanks.

I play a level 70 night elf druid and would prefer someone who was into roleplaying (I have a costume!) but honestly anyone will do, as long as you have the gold. I would also be ok with a woman too, as long as you have the gold! Also not adverse to the idea of groupsex!

Please send a pic and be real and drug/disease free with 5000 gold on the laughing skull server.

it's NOT ok to contact this poster with serv

PostingID: 308349637

EPIC MOUNT success story - w4m - 31 (TriBeCa)

Reply to: pers-308769749@craigslist.org
Date: 2007-04-09, 2:25PM EDT

Hi, I'd just like to thank all the jackasses that thought it would be funny to post my picture all over the internet and real forums. I got my epic mount in about an hour that was very enjoyable for both parties while all of you idiots probably don't even have them. I won't be revealing my name or his, but suffice to say if I find any of you in-game I will be killin would also like to tell all you PUNKS to take a hike, PUNKS. I'm planning to meet him again later this week, he's ge

So talk all the trash you want, I got MY Epic flying mount AND I got laid which is more than most of you failures can

апрель

Отдамся за виртуальную лошадку

Американка, играющая в **World of Warcraft**, за маунта решает продать... свое тело.

На одном из игровых форумов она оставляет следующее послание: «Привет, мне нужно 5000 золотых, чтобы купить эпического маунта. Взамен вы сможете прокатиться на мне. Присылайте свою фотографию и скриншот из игры, чтобы я убедилась, что у вас есть золото. Предпочтение отдается тем, кто увлекается ролеплеем, хотя по большому счету мне плевать. Главное, чтобы у вас было золото. Женщины, кстати, тоже сгодятся».

Ссылка на необычное предложение быстро расходится по всем MMORPG-форумам и новостным сайтам. Но такая слава девице не по душе, и вскоре она оставляет второй пост: «Я бы хотела поблагодарить всех придурков, которые посчитали забавным создать обо мне 5000 тем. Так вот, сообщаю, что своего маунта я заработала всего за час, и процесс был обоюдно приятным. А вы, несчастные, небось горбатитесь сотни часов, пытаясь накопить на него достаточно денег. Теперь я буду убивать вас на 280% быстрее! Кстати, я собираюсь опять встретиться с тем парнем на неделе, он получит двойную выгоду за свое золото».

февраль

T20-инцидент в EVE Online

Сотрудник компании **CCP** и участник внутриигрового альянса Band of Brothers передает членам этого альянса некие ценные чертежи. Игрок **EVE Online** с ником Kugutsumen публикует доказательства этой утечки, и на форуме поднимается буря негодования.

Комьюнити жаждет увольнения нечистого на руку работника, играющего под ником T20, но вместо этого CCP банит Кугутсумена за нарушение пользовательского соглашения и раскрытие настоящего имени своего сотрудника. Буря на форумах не утихает. CCP сбавляет обороты, приносит официальные извинения, но игроки все не успокаиваются и требуют проверить игровые аккаунты каждого сотрудника.

Тогда компания решается на беспрецедентный шаг — создает Внутренний отдел расследований, который занимается мониторингом аккаунтов представителей CCP и пресечением подобных злоупотреблений. Еще через год появляется Консульство, задача которого — организовать прямое общение разработчиков с игроками. Девять ежегодно избираемых игроками ветеранов EVE посещают Исландию, обсуждая с CCP проблемы игры и озвучивая пожелания комьюнити. Многие предложения Консульства воплощаются потом в патчах и аддонах.

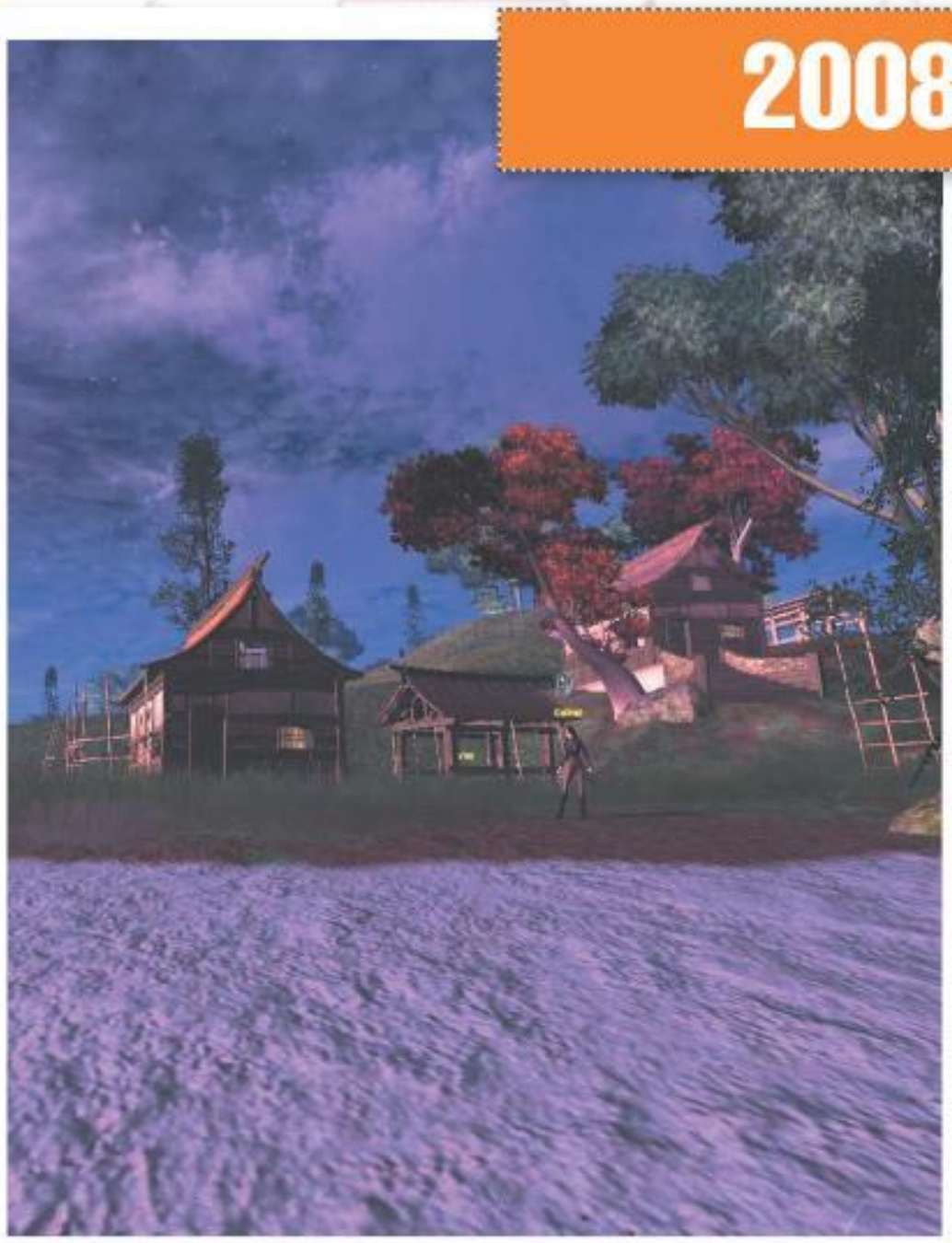
июль

Woy The Guild

27 июля 2007 года на **YouTube** проходит премьера комедийного шоу **The Guild**. В коротеньких сериях показываются будни выдуманной MMORPG-гильдии Knights of Good, и они настолько правдоподобно рассказывают о жизни хардкорных геймеров, что шоу моментально становится хитом (а сценарист, идейный вдохновитель проекта и главная звезда ситкома рыжеволосая Фелиция Дэй — кумиром миллионов).

Из года в год The Guild завоевывает розетки за лучший интернет-сериал, а их клип **(Do You Wanna Date My) Avatar** за два года собирает больше 15 миллионов просмотров на YouTube.

2008



осень

Первая мировая в космосе

В 2007 году начинается самая масштабная война в истории **EVE Online**, которую позже так и назовут — Великая война.

Блок Band of Brothers, владеющий практически неограниченными финансовыми возможностями и рекрутировавший самых опытных пилотов, ставит целью подмять под себя всю галактику. На пути «главных злодеев EVE» стоят русский Red Alliance и самый многочисленный альянс в игре GoonSwarm. Русские игроки имеют тяжелый флот и немалый опыт тактических боев, в то время как GoonSwarm служит отличным пушечным мясом.

Война идет на нескольких фронтах, и вовлечены в нее оказываются практически все крупные альянсы. Количество кораблей в одном сражении нередко переваливает за несколько сотен с каждой стороны. В одном из таких боев погибает первый титан Band of Brothers (что само по себе событие), сколько исчезает линкоров и боевых крейсеров — не сосчитать. Боевые действия ведутся не только в игре, но и на форуме: игроки проводят психологические атаки, публикуют друг на друга компромат.

Война длится много месяцев, и Band of Brothers даже нанимает коалицию наемников, владеющую гигантским флотом. А заканчивается все совершенно неожиданно в феврале 2009-го. Воспользовавшись предательством одного из руководителей Band of Brothers, шпионы GoonSwarm получают коды доступа ко всем вражеским активам и за считанные минуты опустошают все ангары и кошельки Band of Brothers. Лазутчикам даже удается расформировать альянс изнутри, что ставит под удар все системы в его родном регионе. Организовать масштабное наступление и добить врагов остается делом техники.

январь

Грязевые ванны Vanguard

Проходит год с релиза **Vanguard: Saga of Heroes**, самой вероятной убийцы **World of Warcraft**, и разработчикам уже не отвертеться: это один из самых громких провалов новейшего времени. Игра идет в режиме слайд-шоу даже на самых мощных компьютерах, из-за багов нельзя выполнить простейшие действия.

Причину провала не без удовольствия озвучивает один из разработчиков, известный на форуме как Teclisen. Он перемывает косточки всем своим коллегам, сообщает о наркотической зависимости главы команды Брэда Маккуэйда и заканчивает пост словами, что проектом стоимостью 40 млн долларов занималась кучка дилетантов без какого-либо опыта работы. «Я — одна из причин провала Vanguard, и очень этим горд», — говорит Teclisen. Комментарии быстро забивают 119 страниц, и топик становится одним из самых скандальных и грязных в истории MMORPG.

Через два с половиной года анонимный сотрудник **Electronic Arts**, узнав о предстоящем увольнении, создаст похожий пост, расписав причины провала **Warhammer Online**. 1359 ответов к нему послужат доказательством, что игроки просто обожают подобные драмы.

май

Виртуальный муж против виртуальной жены

43-летняя японка заходит на **MapleStory**-аккаунт своего виртуального мужа (с которым в реальной жизни она даже не знакома) и удаляет всех его персонажей. Узнав о случившемся, владелец тут же звонит в полицию — и ревнивую супругу грозятся оштрафовать на $5000 и запрятать за решетку на пять лет!

Объясняя мотивы своего поступка, женщина отвечает: «Он со мной развелся в игре, не сказав ни слова! Это меня та-а-ак разозлило».

август

Восемнадцатичасовое сражение с непобедимым боссом

Одна из старейших рейдовых гильдий **Final Fantasy XI**, Beyond the Limitation, раз и навсегда решает покончить с Pandemonium Warden — сильнейшим боссом в игре, долгое время считавшимся неуязвимым. Так начинается самое долгое сражение в истории онлайновых игр: в течение восемнадцати часов участники пробиваются через 19 форм, которые принимает босс.

«Под конец некоторым из нас стало физически плохо. От переутомления и необходимости быть предельно сфокусированными столь длительное время людей начинало тошнить. Мы посчитали, что нужно потратить еще от трех до пяти часов, чтобы убить гада, но решили прекратить бой, пока он не превратился в одну из тех страшилок, герои которых умирают от истощения прямо перед монитором», — вспоминает один из членов гильдии.

После этой битвы игроки обращаются к разработчикам с вопросом: «Сколько, по вашему мнению, часов считается нормальным потратить на убийство одного монстра? Может, пятьдесят в самый раз?» **Square Enix** прислушивается к критике и ослабляет многих боссов. Запас здоровья у Pandemonium Warden падает в 10 раз, но убить его от этого не становится легче — разработчики вводят двухчасовой таймер, и если игрокам не удается за это время закончить начатое, то босс попросту исчезает.

Только через семь месяцев гильдии Apathy на сервере Remora удается первой в мире одолеть чудище. По словам лидера рейда, они были в пяти минутах от провала.

Провальный год

релизы Warhammer Online и Age of Conan

2008-й выходит щедрым на громкие релизы. **Funcom** дарит миру **Age of Conan: Hyborian Adventures** — игру с лучшей графикой и анимацией в жанре, а **Mythic** выпускает **Warhammer Online: Age of Reckoning**, которая призвана возродить масштабные войны фракций из **Dark Age of Camelot**.

Все ждут, что эти MMORPG в одночасье станут хитами, но обе они с треском проваливаются. WAR — из-за неудачных дизайнерских решений и отсутствия высокоуровневого контента, AoC — из-за постоянных падений серверов, багов, непомерных системных требований и ужасного баланса внутриигровых вещей (обычный меч 20-го уровня имеет такие же характеристики, как эпическая сабля 50-го).

Через несколько месяцев разработчики доводят свои творения до ума, но число подписчиков за это время падает в разы, и обе игры так и остаются на задворках индустрии.

октябрь

Зомбимания

В **World of Warcraft** проходит очередной масштабный ивент — «Нашествие зомби», — растянувшийся на целых шесть дней.

22 октября в портовом городе Booty Bay появляются подозрительные ящики, которые заражают прикоснувшихся к ним игроков, превращая их в зомби: внешний вид персонажа меняется, он получает новые способности, может заражать других и передвигается вдвое медленнее. Этот день проходит относительно спокойно — священники в столицах помогают игрокам излечиваться от недуга. На второй день ящики можно увидеть уже во всех крупных городах, а инкубационный период (время, за которое можно вылечиться) сокращается с десяти до пяти минут. На третий день зараженные NPC бродят по всему игровому миру, нападая на игроков и продолжая распространять эпидемию. На четвертый и пятый дни появляются чумные боссы и специальные квесты на борьбу с нежитью. Зомби становятся сильнее, а священники исчезают, оставляя игроков бороться с заразой своими силами.

Эпидемия накрывает весь Азерот. На шестой день зомбивирус проникает на форумы (рядом с именами игроков всплывают аватарки нежити), но и в игре появляется вакцина. Вечером 27 октября излечивается последний зараженный — и жизнь возвращается в прежнее русло.

2009

май

Скандал вокруг «Еврогеймера»

Игровая пресса не сразу реагирует на выход сендбокс-MMORPG **Darkfall Online**. Первый обзор появляется на одном из самых авторитетных европейских сайтов **Eurogamer.net** только через пару месяцев после релиза, и статья сразу привлекает всеобщее внимание. Рецензент Эд Зитрон в один присест перечисляет все недостатки игры, разбавляя текст стебом и сарказмом. «Создавая Darkfall, кто-то явно проигнорировал все правила, по которым делают отличные игры», — подытоживает автор и ставит творению **Aventurine** два балла из десяти.

Узнав об этом, продюсер Darkfall Тасос Фламбурас выкладывает на сайте игры обличительное письмо, где говорится, что журналист провел на сервере всего два часа, причем большую часть времени потратил на создание персонажа. В комментариях к статье разгорается нешуточный флейм — бессмысленный и беспощадный спор ради спора. Одни высмеивают обзор и любую критику Darkfall, другие соглашаются с Эдом Зитроном; количество постов переваливает за тысячу. Кто-то создает в Darkfall гильдию EUROGAMER.NET, которой моментально объявляют войну практически все кланы в игре.

Через два месяца «Еврогеймер» публикует еще один обзор, уже от другого автора и с оценкой 4/10. Несмотря на то, что статья начинается словами «Конечно, я играл недостаточно долго», ее разработчики гордо оставляют в покое.

сентябрь

Dungeons & Dragons Online переходит на условно-бесплатные рельсы

MMORPG **Dungeons & Dragons Online** переходит на условно-бесплатную модель. Отныне не требуется платить за игру каждый месяц, и новый контент можно открывать, зарабатывая в подземельях очки (или более быстрым способом — покупая все нужное во внутриигровом магазине).

Это событие становится очень важным для жанра — не только потому, что среди тонны условно-бесплатного мусора появляется качественная игра, но еще и потому, что умирающий проект, который держался на горстке фанатов, превращается в популярную MMORPG, приносящую владельцам прибыль. Dungeons & Dragons Online показывает, что за условно-бесплатными играми будущее, и на новую бизнес-модель начинают переходить AAA-проекты, такие как **The Lord of the Rings Online** и **EverQuest 2**.

ноябрь

Тайваньский игрок проходит World of Warcraft

Игрок Xiaohui с тайваньского сервера Wrathbringer первым в мире закрывает все 986 достижений **World of Warcraft**. Чтобы выполнить эту задачу, ему приходится убить более 390 тысяч существ, выполнить 5906 квестов, пройти 405 подземелий и обнять 11 игроков.

Отсутствие достижения Winter's Veil (до начала ивента 15 декабря получить его невозможно) Xiaohui компенсирует выполнением одного из PvP-достижений дважды — используя для этого безобидный баг. Многие издания публикуют эту новость под заголовком «World of Warcraft пройден до конца».

2010

ноябрь

$15 000 за 10 минут геймерского счастья

Простой китайский работяга, накопив за пару лет $15 000, решает потратить их на свое любимое развлечение — онлайновые игры. Нет, он не основывает собственную компанию и не делает новую MMORPG. Вместо этого он отправляется к владельцам самого большого экрана в Пекине и арендует его для игры в **Magic World Online 2**.

LCD-экран накрывает торговый и бизнес-центр The Place и занимает площадь почти с футбольное поле — 250 метров в длину и 30 в ширину. Это одна из городских достопримечательностей, и в обычное время там крутятся красочные ролики с рыбками или прямые трансляции каких-то мероприятий.

Учитывая, что минута аренды стоит $1500, поиграть с размахом нашему герою удается недолго — зато в стоимость заказа входят комфортабельное кресло и толпа удивленных зевак.

май

Ресторан для MMORPG-фанатов

В Китае появляются рестораны для любителей видеоигр. Среди них самым известным становится Beijing, владелец которого создает максимально комфортное и привычное место для отдыха MMORPG-фанатов.

На входе посетителей встречает вступительная заставка из **World of Warcraft**; в углу обеденного зала под названием Hall of Snow Storms стоит рыцарь в сияющих доспехах; плазменный экран демонстрирует игровые ролики, повсюду висят плакаты с артами из популярных MMORPG, а внутри застекленных стендов хранятся подарочные сувениры, которые можно тут же купить.

Но главный козырь ресторана — меню. Здесь можно заказать блюда, которые реально существуют в World of Warcraft! Не хватает только разгуливающих по залу мурлоков и официанток в костюмах ночных эльфиек.

ТЕСТ НА КЛИК-ПРИГОДНОСТЬ

В российском НИИ разработали программу, безошибочно определяющую ваши игровые предпочтения

Сопоставив длину вашего мизинца и безымянного пальца, можно сделать вывод о том, к играм какого жанра вы больше всего склонны. Бредовая идея? Как бы не так! После развала Союза в новосибирском НИИ тугоплавкости и пчеловодства написали программу-анализатор, которая безошибочно определяет игровые предпочтения человека. «Игромания» поговорила с куратором проекта, инженером-психологом по образованию, доктором технических наук, лауреатом ордена «За заслуги перед Отечеством» в третьей степени, заведующим лабораторией рабочих процессов двигателей внутреннего сгорания профессором Павлом Петровичем Батуриным, и с трудом нащупала тонкую границу между наукой и хиромантией

— Итак, вам 72 года, а вы не только играете в компьютерные игры, но еще и взяли на недавнем киберспортивном турнире в Новосибирске Гран-при — притом что самому старшему вашему противнику было 26 лет. Вы играли в виртуальные шахматы?

— Мы играли в **Unreal Tournament 2004**, **Quake 3 Arena** и **Counter-Strike**.

— *(с некоторой поддевкой)* И вы обставили более молодых соперников во всех трех дисциплинах?

— *(спокойно)* Во всех трех.

— Это невозможно. Либо вы в прошлом — летчик-истребитель, либо соперники — подкупленные.

— *(довольно)* Ни первое, ни второе. Но в любом другом подобном турнире я бы, конечно, вылетел в первом же туре. Вся соль в том, что это было не простое соревнование, а эксперимент — и, как видите, очень удачный.
Я, понимаете ли, сам отобрал себе соперников. Нет, это были совершенно нормальные девчонки и парни, все из технических вузов, все регулярно играют в экшены, стрелялки. Компьютерная, так сказать, элита города. Но они играют и не знают, что к шутерам — не способны.

— А вы, надо полагать, способны?

— *(торжествующе)* Именно!

Неплохо Играющий Институт

— Я играю в игры лет тридцать — со всеми остановками: крестики-нолики на перфокартах, советские игровые автоматы; пару раз, когда в восьмидесятых летал на конференции, пробовал играть на американских (так вот, наши лучше, потому что цельнометаллические). А потом, возвращаясь из какой-то командировки, привез из Штатов это чудо капиталистической мысли — ну, вы знаете, SEGA Mega Drive. У меня как раз младшенький в школу пошел, мы с ним от телевизора не отлипали.

В общем, когда в 1988 году нам по государственной программе закупили в НИИ 286-е компьютеры, я знал, что с ними делать. Работы не было, но зарплату еще платили, и пока буфетчицы вязали шарфы, а чертежницы мерили кофточки — все сотрудники-мужчины со мной во главе шпилили в **Test Drive**, **Arcanoid** и **Elite**. Между прочим, мой рекорд в «Арканоиде» до сих пор никто не побил!

— И долго это продолжалось?

— *(довольно крякает в трубку)* Это продолжается до сих пор. Конечно, нас уже не двести человек и играем мы не в Test Drive, но работы по-прежнему нет, а зарплату все еще платят.

— То есть вы двадцать второй год прожираете деньги налогоплательщиков, гоняя пиксели на древних 286-х компах?

— Ну, технопарк мы с тех времен обновили. В кризис у нас тут «Рапчур», колхоз на улице Ленина, окончательно дал дуба, и все железо (системные блоки, колонки, мониторы) досталось нам. Машинки, конечно, слабенькие, старые, но их триста штук! Мы из них наковыряли чего помощнее, докупили сами кое-чего... *(хитро)* **Call of Duty** новый идет без проблем.

— Вы так это все просто рассказываете — Mega Drive, Call of Duty... Но человек в вашем возрасте физически не может обставить молодого парня, даже если без перерыва играет в шутеры тридцать лет!

— Правильно вы говорите. И вот тут мы подходим к самому интересному. Дело тут не в тренировках. Это молодой парень *физически* не может меня обставить.

— И как же это удалось установить?

— Всего-то за десять минут.

На десять минут старше

— Как вы понимаете, играя в игры большим коллективом на протяжении многих лет, мы стали замечать некоторые закономерности. Например, кто-то лучше играет с утра, кто-то — вечером. С опохмелу, знаете ли, отлично «Марио» идет, а если трезвенник, то лучше всего в Burnout порулить. Виталий Тоневиевич, заядлый квейкер, у нас каждый день поднимается домой по лестнице — пожарной! — а это, между прочим, семнадцатый этаж! Или Ипполит Капитонович, чемпион по «Старкрафту», протосс! Спит в носках — так у него циркуляция крови улучшается. В общем, определенные жизненные привычки, образ жизни, так сказать, влияют на склонность человека к игре того или иного жанра.

— Только не говорите, что вы научились все эти привычки анализировать. Их тысячи!

— Совершенно верно, но чтобы с высокой долей вероятности определить человеческие склонности, достаточно знать десять-пятнадцать. За четыре года мы расчертили для каждого матрицу привычек (с пеной у рта записывали, как спим, что едим, как себя чувствуем, как проводим досуг — и как все это отражается на игре), и на ее основе выявили некоторые закономерности.

И — вы не поверите! Оказалось, что люди одного психотипа и похожего образа жизни склонны к играм одного и того же *жанра*! Выяснилось, что те из нас, кто по десять лет играли в стратегии и считали, что им нравятся только стратегии, на самом деле были склонны к шутерам — и стоило им попробовать шутеры, как они втягивались и начинали побеждать тех, кто в шутеры играл всю жизнь! Это было одновременно очень логично и совершенно невероятно, а главное — у нас на руках было множество эмпирических данных, обработав которые мы научились с точностью до 87% определять, к каким играм склонен тот или иной человек.

— Мистика какая-то! Но ведь ни один нормальный человек не будет четыре года записывать каждый свой шаг, чтобы узнать, в какую игру ему дано играть от природы.

— И не надо ничего четыре года записывать! Мы анализировали собранную информацию пять лет и к 2005 году выделили те самые несколько характеристик, которые влияют на игровой психотип человека. Дальше уже было дело техники: нужно было составить тест, который бы однозначно определял, обладает человек нужной нам характеристикой или нет.

Пока все институты страны в девяностых спивались и разваливались, в НИИ тугоплавкости и пчеловодства занимались делом — играли.

Работать, по словам профессора Батурина, сложно: оборудование старое, финансирования нет. Но контракт с крупной розничной сетью может спасти положение.

В Новосибирске интерес к необычному эксперименту огромный: за двадцать лет ученые составили почти шестьдесят тысяч матриц привычек.

Пробуйте сами, играйте сами

Специально для «Игромании» Павел Петрович написал лайт-версию программы-анализатора, которую вы можете найти на нашем диске — и, ответив всего на двенадцать вопросов, с точностью 87% определить палитру ваших игровых предрасположенностей.

Сначала у нас было больше сотни вопросов, но за пару лет мы свели их количество к двенадцати. Чтобы пройти такой тест, достаточно десяти минут.

И на всю жизнь

— Несколько примеров приведете?

— Пожалуйста. Во многих играх, вы знаете, важно сохранять хладнокровие. Как определить, насколько выдержан человек? Можно дать ему длинный вопросник, заставить в него закопаться и потом долго сопоставлять ответы. Но мы нашли решение изящней. Оказывается, достаточно просто попросить человека засечь без часов минуту. Если его минута окажется короче настоящей, значит, он неусидчив и, скорее всего, невыдержан. Если длиннее, значит, он перестраховщик и флегматик. Нам такой подойдет.

Или вот склонность к риску, она тоже определяется довольно просто. Вы, наверное, слышали про теорию профессора Шварца, который пытался определить способность человека к большому бизнесу, сопоставляя длины его пальцев. Так вот, оказалось, что у всех успешных топменеджеров разница в длине мизинца и безымянного пальца меньше четырех миллиметров — и все эти люди склонны к риску.

— Вы меня простите, но это какой-то хирологией пахнет.

— Да хоть хиромантией! У нас точные данные и все задокументировано!

— Ну хорошо, пусть так. Но давайте ближе к телу — как все эти пальцы помогли вам выиграть турнир?

— *(гордо)* У меня, как вы понимаете, врожденная склонность к шутерам. Ну, это очевидно, я же дверь синим ключом открываю. А турнир — это триумф науки. Мы собрали со всего Новосибирска несколько сотен парней и девчонок и протестировали по нашей матрице. Выбрали тех, кто к шутерам абсолютно не склонен, и посадили играть. Результаты вы знаете.

— Массовому-то игроку когда-нибудь посчастливится определить, к игре какого жанра он способен больше всего?

— Конечно! Мы сейчас ведем переговоры с несколькими крупными розничными сетями. В планах — оснастить магазины специальными терминалами с нашей тестовой программой.

— Серьезно? Большой интерес?

— Сами подумайте! В интернете полно рекомендательных сервисов, и вы, разумеется, знаете, что точность у этих сервисов хромает, советуют там только самые очевидные вещи, а чтобы они хоть капельку попадали в ваши вкусовые предпочтения, на них нужно не один час убить. Однако люди пользуются — значит, спрос есть.

А теперь представьте, что есть программа, которая с 87% точностью за десять минут вам сообщает, что вы больше всего склонны к тому-то и тому-то — и, главное, не просто склонны! Что вам *по-настоящему* это понравится! И не потому, что это понравилось Васе, Свете и Пете, а потому, что вы *сами* к этому предрасположены! Купите вы эту программу?

— Скорее всего, куплю.

— А если вам предложат ее пройти в магазине бесплатно (помните: десять минут — и на всю жизнь!) — пройдете?

— Любопытство заставит!

— Вот видите! Наша цель — создать единый геймерский портрет страны! Такого еще ни одни ученые в мире не делали! Нами уже заинтересовались в НАСА и институте имени Кащенко!

— С чем я вас и поздравляю.

— Что и требовалось доказать! ■

Заразительная мода

Лучшие *вирусные* рекламные кампании videomania

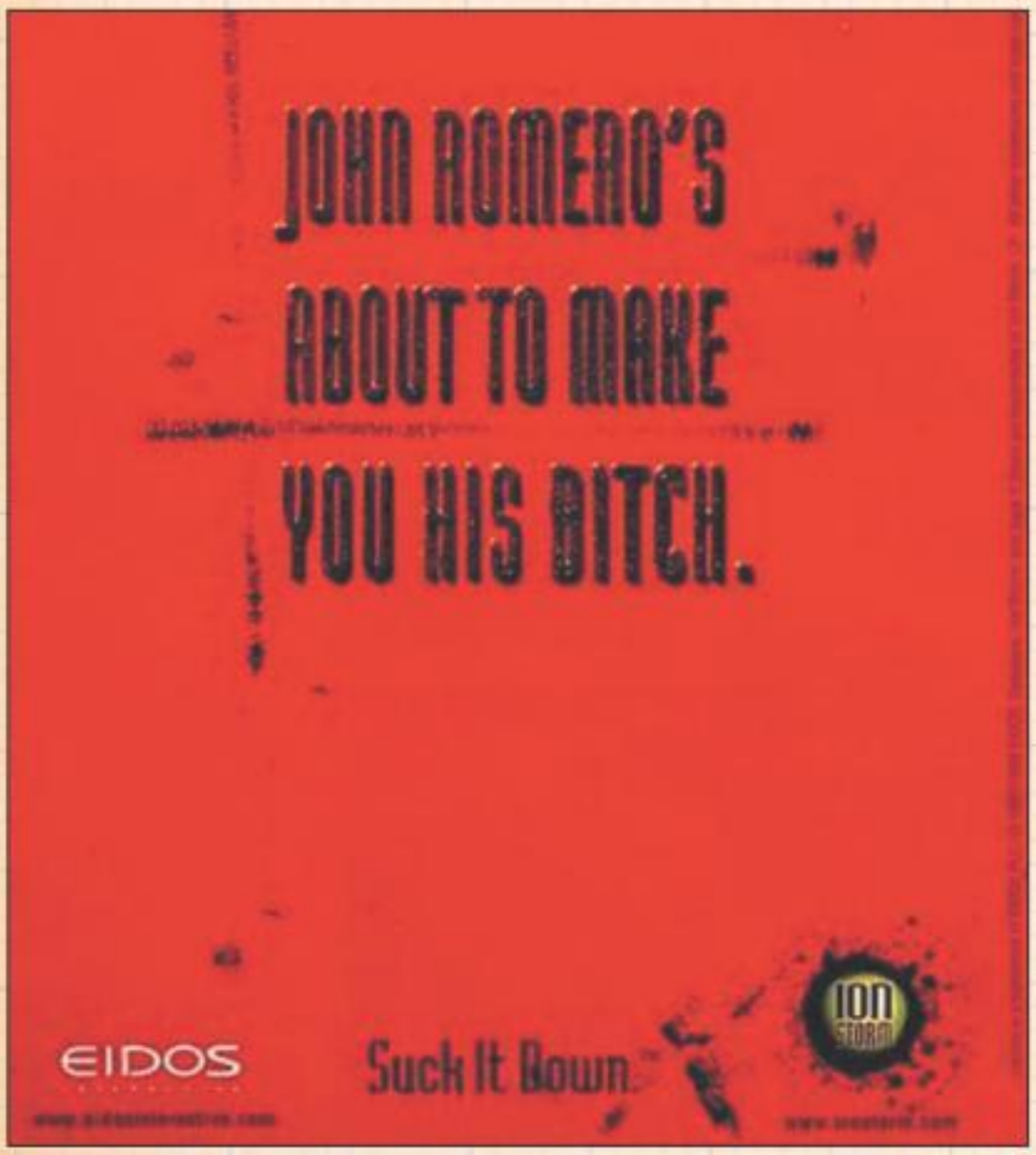
Автор: Игорь Асанов

В сознании большинства из нас игровая реклама — это бесполезный глянцевый разворот с картинкой или вызывающие приступ гнева всплывающие баннеры на сайтах. Представление о том, какой она может быть, до недавнего времени имели только зрители «Видеомании», для которой мы много лет озвучиваем лучшие рекламные ролики за всю историю индустрии. Но игровая реклама эволюционирует и уже не ограничивается одними только роликами, банками с газировкой и огромными растяжками в центре города. Самый новый (и, возможно, эффективный) ее подвид — вирусная реклама, о которой давно все говорят, но не все замечают. А меж тем вирусной рекламы вокруг нас столько, что впору надевать марлевую повязку

Вирус на вирус дает плюс

В начале февраля компания **Epic Games** не без помощи агентства **Wieden+Kennedy** выпустила бесплатную пятиминутную игру **Duty Calls: The Calm Before the Storm** (***TheDutyCalls.com***), чье название, логотип, внешний вид и примитивный геймплей, особо не прикрываясь, пародировали серию **Call of Duty**.

Игроку — бессмертному борцу за нефть и демократию — зачитывали короткий пафосный инструктаж и предлагали пройти по двухметровой ширины коридору, убивая внезапно выскакивающих



Тот самый хамский постер Daikatana. «Игромания» публикует его второй раз за два месяца, а когда-нибудь его будут печатать в учебниках для геймдизайнеров.

Еще раньше премьеры Halo: Reach статуя Мастера Чифа обосновалась в лондонском музее Мадам Тюссо. Но полеты на настоящих джетпаках — это гораздо интереснее.

из укрытий террористов в камуфляже. Террористы, кажется, не имели абсолютно ничего против нацеленного на них оружия (выдающего вместо звуков выстрелов слово «Booorig!») и, смешно дрыгая ногами, падали на землю, успевая сказать: «Я тоже враг!»

Финальный негодяй в саддамовском мундире, рыдая, моментально сдавался в плен после обращенной к нему просьбы: «Отдай нам ядерную боеголовку, лидер плохих парней!» И только после «победного» финала слегка ошалелым игрокам демонстрировался непроматываемый проморолик шутера **Bulletstorm**, который, по уверениям создателей, в выгодную сторону отличался от всей только что увиденной чепухи.

Хороша Наташа, но не наша. Несмотря на клюквенность рекламной кампании Singularity, убедить западную публику в реальности «русских штучек» после истории с Анной Чапман не так уж сложно.

Детские шалости

Это — типичная вирусная реклама, у которой с настоящими компьютерными вирусами, к счастью, нет ничего общего. Кроме одного — способа распространения. Все нормальные люди, которые ежедневно наблюдают обычную рекламу в интернете, на улицах, в метро и на страницах журнала «Игромания», как правило, склонны этой рекламе не доверять.

Вирусная же реклама обязана быть неочевидной, выдавая себя за действительно полезное произведение или смешной прикол. Прежде чем игрок скачает 700 мегабайт Duty Calls и поймет, что это 700 мегабайт веселой, небанальной, но все-таки рекламы совершенно другого (и необязательно нужного ему) продукта, он успеет написать про ее в **Facebook** и пять раз разослать ссылку на нее своим друзьям. Которые в конце концов тоже увидят непроматываемый ролик Bulletstorm и, скорее всего, искренне посмеются над тем, как ловко их надули.

Из этого следует другое обязательное условие существования вирусной рекламы — она должна рекламировать, но при этом быть самодостаточной. То есть уметь нравиться, быть веселой и вообще развлекать, не концентрируясь на рекламируемом продукте. И чем сложнее с первой секунды понять, что же она рекламирует, тем сильнее эффект от разгадки.

Один из лучших примеров как раз такой безупречно сделанной вирусной рекламы — ролик A hunter shoots a bear! («Охотник убивает медведя!», ***www.youtube.com/watch?v=4ba1BqJ4S2M***) — в прошлом году набрал 15 миллионов просмотров на **YouTube**, став настоящим хитом. Ролик интерактивный: зритель может не только решить судьбу медведя, но и сам повлиять на дальнейшее развитие сюжета, написав вместо слова «Shoot» что-то более интересное. За перебором самых абсурдных вариантов (попробуйте, например, впечатать «Phone», «Google» или «Girl») можно залипнуть на полчаса, все это время любуясь на работу ленты-корректора Tipp-Ex, которую, собственно, и рекламирует чудо-ролик.

В игровой индустрии ничего похожего по уровню исполнения пока что не встретишь — издательства и разработчики только учатся использовать весь потенциал вирусной (да и просто обычной) рекламы. По молодости лет дается это нелегко — мало кто вспомнит сейчас шутер-долгострой **Daikatana** от Джона Ромеро, но его скандальный рекламный плакат со слоганом «Джон Ромеро собирается сделать тебя своей сучкой» хоть раз видели, наверное, все.

Создавший самые культовые шутеры девяностых — **Wolfenstein 3D**, **Doom** и **Quake** — Ромеро пытался походить скорее на рок-звезду, чем на своих неприметных очкастых коллег-разработчиков: черная одежда, длинные волосы, подружка из Playboy, желтая Ferrari Testarossa и, конечно, готовность в любой момент вставить словечко покрепче. Внизу того же плаката Ромеро для верности приписал фразу «Suck it down» («Заглатывай»), названия же самой игры там не было, только небольшие логотипы **Eidos** и **Ion Storm**. Реклама была напечатана в нескольких игровых журналах и вызвала исключительно негативную реакцию — никому из игроков с**ой становиться не хотелось, тем более что релиз Daikatana в очередной раз перенесли.

Спустя десять лет Джон Ромеро вынужден был извиниться за «тупую», по его словам, рекламу, но нужно признать, что ничего такого страшного по меркам настоящей рок-звезды он не натворил. Еще в 1969 году (когда маленькому Ромеро было всего два года) лидер группы The Doors Джим Моррисон на концерте в Майями, будучи заметно поддатым, назвал собравшихся зрителей «кучкой гребаных рабов» и публично растегнул ширинку, чем вызвал бурю восторга в зале.

Впрочем, сам Моррисон факт обнажения потом категорически отрицал. Для поэта-бунтовщика этот инцидент закончился судом и фактическим изгнанием из Америки, а игровые издательства после выходки Ромеро лишь стали несколько внимательнее утверждать рекламу своих игр.

Все как у взрослых

На общем фоне долгое время выделялась только компания **Acclaim**. Британское издательство однажды пообещало оплатить все штрафы, выписанные лондонской полицией в день релиза гонки **Burnout 2: Point of Impact** (11 октября 2002 года). Рекламная акция, к сожалению британских лихачей, не состоялась — мэр и полиция оказались не готовы устраивать Burnout на улицах своего города.

Другая памятная выходка Acclaim — предложение заплатить $10 тысяч первой же семейной паре, назвавшей своего ребенка Турком — в честь главного героя **Turok: Evolution**. История умалчивает о том, был ли у этой акции победитель и не дразнили ли его потом в школе.

Однако автором лучшей рекламной кампании начала двухтысячных стала вовсе не Acclaim, а **Sony**. **PlayStation 2** не особо нуждалась в рекламе — ее предшественница в прошлом поколении и так была самой популярной консолью в мире, а сюжеты о японском запуске PS2 4 марта 2000 года можно было увидеть даже по центральному российскому телевидению.

Но японцам этого было мало — они первыми из всех производителей консолей начали позиционировать свою приставку как девайс, сделанный в первую очередь для взрослых и образованных людей. Впоследствии эту тактику подхватили и в **Microsoft**, результатом чего стала серия гениальных телевизионных роликов про **Xbox** и **Xbox 360** (наш персональный фаворит — реклама про то, как Гитлера забанили в Xbox Live и что из этого получилось: ***www.youtube.com/watch?v=sfkDx F2kn1I***). На традиционную аудиторию детей и подростков эта стратегия тоже отлично работает, ведь дети, как правило, во всем стараются подражать «взрослой» моде.

Даже присутствие на премьере Пола Маккартни и Ринго Старра не помогло продажам The Beatles: Rock Band – музыкальные игры к тому времени находились на последнем издыхании.

Временами Sony заносило на территорию совсем уж откровенного артхауса, сделанного за большие деньги. Один из рекламных роликов PS2 принадлежит культовому независимому режиссеру Дэвиду Линчу (спешите видеть: ***www.youtube.com/watch?v=ue3VELniSGs***), снявшему до этого сериал «Твин Пикс», несколько странных, тяжелых для восприятия и одновременно великих фильмов, а сейчас, к трауру многих поклонников, увлекшемуся сочинением танцевальной музыки.

В Sony не боялись ничего — ни конфликта со старцами из Ватикана (реклама «Десять лет страсти» с юношей в терновом венке, составленном из символов PlayStation), ни обвинений в расизме (реклама новой белой расцветки PSP с участием белокожей и чернокожей фотомоделей: первая недобро держала вторую за подбородок), ни защитников животных (обвинения в забое козла на вечеринке по случаю запуска **God of War 2**).

Однако самым крупным рекламным успехом Sony стала кампания для **Gran Turismo 5** — такую, если хотите, «вирусную» рекламу не может себе позволить пока никто. Дизайнеры игры из студии **Polyphony Digital** совместно с французами из **Citroën** разработали стремительный концепт-кар с заковыристым названием GT by Citroën, украшенный логотипами Gran Turismo 5. Машину с помпой представили на Парижском автосалоне 2008 года, а после построили всего шесть образцов ценой $1,8 млн каждый и успокоились. Так что посидеть за рулем этого концепт-кара пока что получится только в Gran Turismo 5 или портативной Gran Turismo для PSP.

Последней удачной неавтомобильной находкой Sony стал персонаж по имени Кевин Батлер — харизматичный вице-президент разных вымышленных департаментов, который нагловато и напористо (но не переходя границы дозволенного) объяснял телезрителям и посетителям E3, почему продукция Microsoft даже рядом не валялась с продукцией Sony. Впрочем, помочь **PlayStation Move** обогнать по продажам **Kinect** не смог даже Кевин Батлер, а придумавший его сотрудник маркетингового агентства **Deutsch LA** Эрик Хиршберг недавно ушел работать исполнительным директором **Activision Publishing**.

Последняя — еще до прихода Хиршберга — отметилась вирусной рекламой игры **Guitar Hero: World Tour**, анонимно выложив на YouTube ролик «Bike Hero» про велосипедиста (***www.youtube.com/watch?v=NlMYWuGUZlM***). В полной темноте герой проезжал по начерченным на асфальте узнаваемым разноцветным кубикам нот из Guitar Hero, по пути зарабатывая бонусы за хорошую езду и огибая припозднившихся прохожих. Прямых отсылок к игре в видео не было, но профессионализм, с которым оно было сделано, а также беспрепятственное использование лицензионной песни из игры ясно давали понять, откуда ноги растут.

Ложь, Николай!

И если Bike Hero многие зрители еще принимали за чистую монету, то следующий рекламный «вирус» Activision, посвященный антисоветскому шутеру **Singularity**, был (по крайней мере, для русскоязычной публики) уже откровенной, хотя и презабавнейшей «клюквой».

Для начала на все том же YouTube всплыло видео, имитирующее экстренный выпуск новостей из России: одетая в черное киллерша с криком: «Ложь, Николай!» в упор расстреливает смешного ученого в белом халате, так и не успевшего договорить, какие успехи ждут нашу родину в самое ближайшее время. В том же сюжете высказывалось предположение относительно личности убийцы — ей оказывалась наша соотечественница по имени Natasha Norvikov. А дальше пошло-поехало: внимательные зрители обнаружили у Наташи аккаунты на Facebook и Flickr, где «киллерша» постила фотографии котов, самой себя на фоне Венеции и поздравляла всех с Рождеством Христовым.

Ссылка из YouTube-ролика вела на сайт некоммерческой организации MIR-12, занимавшейся секретными исследованиями эле-

CT by Citroën, разработанная совместно с командой Gran Turismo: в отличие от всех остальных видов рекламы, этот умел ездить.

мента E-99 (игравшего ключевую роль в сюжете игры — благодаря ему СССР собирался подмять под себя все остальные государства). Наташа, как удалось выяснить любопытным блогерам, была агентом MIR-12 (у организации есть своя твиттер-лента, цените — ***twitter.com/Mir12***). А фееричный выпуск новостей можно посмотреть по адресу ***www.youtube.com/watch?v=6FGsvOzB1Hk***, пока его не вычистили оттуда по требованию российского руководства.

Это — типичный пример многоступенчатой вирусной рекламы-головоломки, которая требует от пользователя напрячь мозг и провести небольшое исследование. Такой тип рекламы очень любят в **Rockstar**, причем прекрасно обходятся и без использования модных социальных сетей. За несколько месяцев до выхода **Grand Theft Auto 4** на столбах и стенах Нью-Йорка появились плакаты с изображением Нико Белича и других героев игры, были перечислены основные приметы преступников и стояло предупреждение о том, что все они, скорее всего, вооружены и очень опасны. Кроме любопытных нестыковок (так, Нико почему-то превратился из серба в кавказца), на этих плакатах можно было отыскать адрес сайта полиции Либерти-Сити, который перенаправлял посетителей на официальный сайт GTA 4.

Но самая лучшая, на наш взгляд, кампания подобного рода была приурочена Microsoft к запуску **Halo 2** в 2004 году. В одном из трейлеров игры фанаты разглядели тщательно спрятанный адрес вебсайта ***iLoveBees.com***, якобы принадлежавший обычному пчеловоду. Но вскоре становилось ясно, что сайт пережил взлом и вместо советов по уходу за пасекой рассылает послания от имени внеземного искусственного интеллекта, ведет какой-то обратный отсчет и (говоря языком антивирусов) явно собирается нанести вред вашему компьютеру. А возможно, и не только ему.

Время от времени на сайте высвечивались GPS-координаты уличных телефонов-автоматов, добравшись до которых игроки могли услышать голосовое послание и ответить на несколько вопросов о вселенной Halo. Если ответы были верны, человек получал секретный код, который нужно было ввести на странице сайта про пчел и перейти к следующему этапу игры. Наградой победителям была возможность раньше всех получить доступ к мультиплеерной бете Halo 2.

К сожалению, ничего подобного с тех пор Microsoft больше не устраивала — сейчас в своей рекламе гигант чаще всего делает ставку на дорогих приглашенных звезд. Едва ли кто-нибудь сможет забыть экс-битлов Пола Маккартни и Ринго Старра, смущенно улыбающихся на фоне огромного логотипа Xbox 360 на E3 2009 (показывали игру **The Beatles: Rock Band**). Или прошлогоднюю раздачу Kinect обезумевшим домохозяйкам на шоу Опры Уинфри. Или уж совсем непотребный кадр — гламурную диву Пэрис Хилтон, появившуюся на вечеринке с пакетиком Xbox 360 в руках.

Под диктовку Лондона

Из удачных примеров освоения рекламного бюджета все той же Microsoft можно вспомнить еще лондонский запуск **Halo: Reach**. Все, кто оказался на Трафальгарской площади за день до начала продаж игры, могли встретить там настоящих Halo-спартанцев в комбинезонах. Часть спартанцев просто стояла на месте и вращала головами, а один ненадолго поднялся в воздух на реактивном ранце и сделал круг над площадью. Ролик (***www.youtube.com/watch?v=v—CSjf3PRE***) наделал много шума и разошелся по всем новостным лентам. Однако самые эрудированные зрители замечали, что джетпак изобрели уже давно, да и полет Кенни Гибсона на церемонии открытия Олимпийских игр в Лос-Анджелесе в 1984-м выглядел куда как эффектнее.

Но в случае с Halo: Reach дорогая рекламная кампания была устроена скорее в угоду статусу — эта игра продалась бы отлично

Зомби уже не в первый раз атакуют Лондон, поэтому сдержанные британцы относятся к рекламе Dead Rising 2 с холодком.

Скоро лицо этого человека станет известно миллионам, – а пока Нико Белик красуется только на Нью-Йоркском столбе.

при любых условиях. Гораздо чаще бывает, что гениальная реклама сопровождает откровенно слабую игру.

Лучший пример — рекламная кампания **Dante's Inferno**, которая запомнилась намного лучше самой игры, бесстыдного клона **God of War**. В этой рекламе **Electronic Arts** обыгрывала близкую игре «греховную» тематику — 9.09.2009 сеть магазинов **GameStop** сделала всем предзаказавшим диски скидку в 6 долларов и 66 центов, а избранные игровые рецензенты получили по почте чеки на $200, с которыми были вольны делать все, что захочется. Однако на каждом чеке сообщалось, что, обналичив его, получатель поддастся алчности, присвоив грязные деньги. А не обналичив — гарантированно выбросит их на ветер, что на языке христианской церкви называется расточительством и тоже является смертным грехом.

Решив окончательно деморализовать прессу, EA разослала по нескольким западным редакциям посылки, содержащие прочный деревянный ящик. Когда ящик пытались открыть, он начинал безостановочно проигрывать абсолютно невыносимую песенку Рика Эстли Newer Gonna Give You Up, после чего несчастные журналисты быстро смекали, зачем к посылке прилагается молоток. И только разбив ящик в щепки, получатели находили записку, сообщавшую о том, что они только что поддались одному из смертных грехов — гневу.

Финальным выстрелом рекламщиков Dante's Inferno стал анонс фальшивой игры **Mass: We Pray** — симулятора церковных обрядов для **Wii**, который мог бы стать для всей семьи заменой нудных походов в церковь (***www.youtube.com/watch?v=nRMiRFJzlKA***). Однако при попытке предзаказать игру на официальном сайте пользователя упрекали в ереси и показывали ему новый трейлер Dante's Inferno.

Инспектор Коготь выезжает на задание в день запуска F.E.A.R. 2: Project Origin.

С котами нельзя

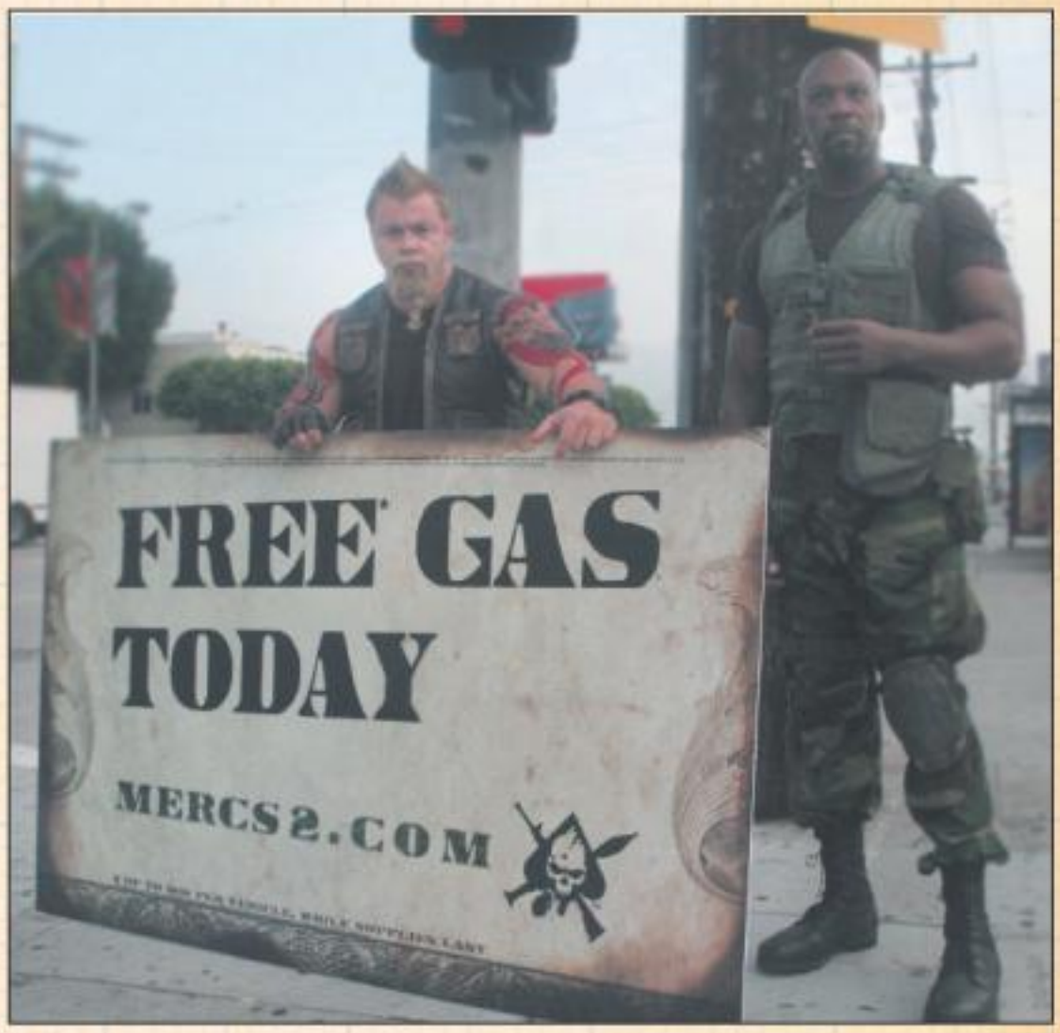
Впрочем, чтобы лишить человека покоя, вовсе не обязательно показывать ему компьютерного Сатану. Издательство **Warner Bros. Interactive Entertainment** сыграло на другом, гораздо более распространенном страхе суеверных людей и в день релиза **F.E.A.R. 2: Project Origin** (и без того пришедшегося на «несчастливую» пятницу, 13 февраля) выпустило на улицы Лондона черных котов, одетых в жилеты спецназовцев из игры. Кроме того, издатель устроил бесплатную раздачу кошачьих комбинезонов с логотипом F.E.A.R. 2 — спрос оказался настолько велик, что комбинезоны тут же закончились. К сожалению, как и в случае с Dante's Inferno, сама игра снова не дотянула до уровня рекламной кампании и по сравнению с первой частью прошла почти незамеченной.

Абсолютно то же самое можно сказать и про **Mercenaries 2: World in Flames**. В день релиза игры (5 сентября 2008 года) Electronic Arts арендовала целую бензозаправку в Лондоне, раскрасила ее под военный бункер и стала бесплатно заливать бензин всем желающим. Каждый автовладелец мог получить горючего на 40 фунтов (если брать цену в 1,3 фунта за литр бензина класса «супер», то выходило по 30 литров на машину). Всего в распоряжении EA было топлива на 20 тысяч фунтов (то есть бесплатно заправиться смогли не меньше 500 машин), поэтому акция вызвала вполне ожидаемый аншлаг — в утренний час пик около заправки на Стэплтон Холл Роуд образовалась огромная пробка.

Вообще в качестве места проведения вирусных атак крупные издатели чаще всего выбирают именно Лондон (поэтому если британским ученым когда-нибудь взбредет в голову измерить коэффициент счастья у игроков, то у лондонцев будут хорошие шансы на победу). Так, японское издательство **Capcom** уже несколько лет не делает выдающихся игр, но все еще способно удивить интересными промоакциями.

В день запуска **Resident Evil 5** Capcom устроило среди фанатов зомби-конкурс, разбросав по центру Лондона фальшивые пластиковые головы, руки и другие части человеческих тел. Участников, которым удалось найти больше всего «кусков», наградили поездкой в Африку, где и происходило действие игры.

А в прошлом году, отмечая старт продаж **Dead Rising 2**, Capcom пошла еще дальше фальшивых рук и ног, загримировав под зомби нескольких фанатов игры и выпустив их погулять по Лондону. Несмотря на то, что каноническим зомби иметь мозги не полагается, это не мешало им выполнять простейшие жизненные функции — ждать автобуса на остановке или заходить позавтракать в семейное кафе, здорово озадачив других посетителей. Мы, в свою очередь, можем лишь предположить, что в любом российском городе подобная рекламная акция была бы обречена на провал — помимо британской культуры общения, нашим людям здорово не хватает британского чувства юмора.



Mercenaries 2: World in Flames — бензин наш, идеи ваши.

■ ■ ■

Подобные костюмированные флэш-мобы обходятся издательствам намного дешевле, чем контракты с ничего не понимающими в играх знаменитостями или съемки дорогих телевизионных роликов, но почти всегда красочно освещаются как игровыми, так и неигровыми СМИ.

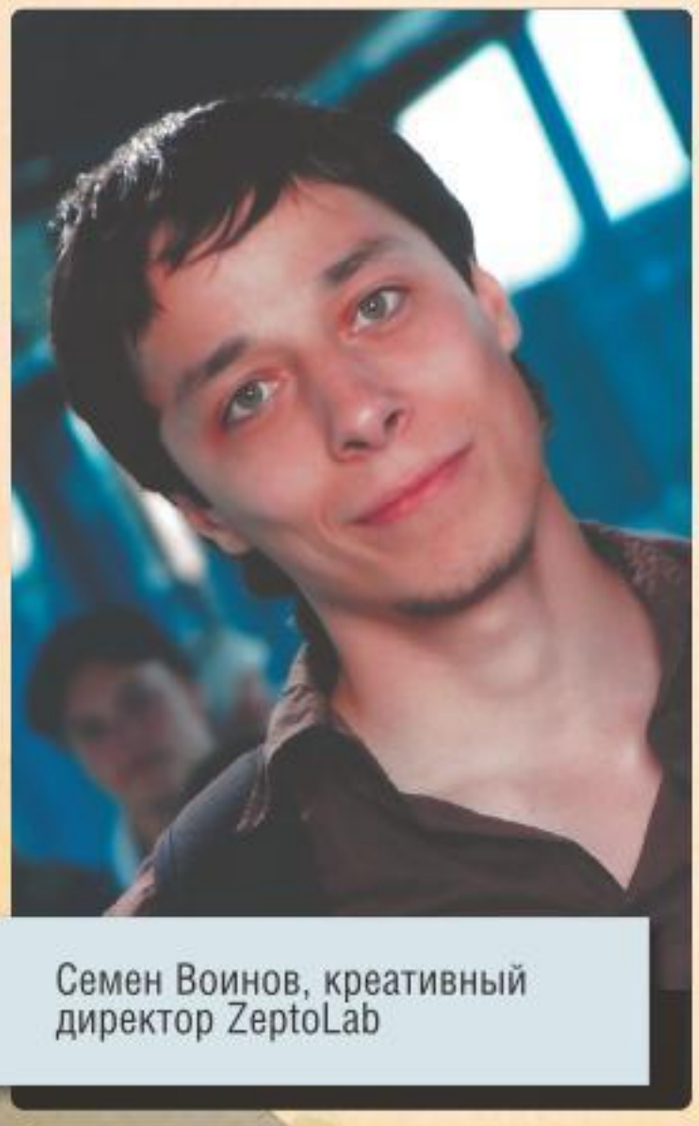
Есть и еще одна — едва ли не самая мощная — разновидность вирусной рекламы, о которой мы сознательно не стали писать в этом тексте: политические и судебные скандалы с участием игр. Все помнят Джека Томпсона, депутата Селезнева и еще многих и многих депутатов, министров, одного госсекретаря и сразу нескольких президентов разных стран, которые так или иначе пытались оказывать давление на игры и тех, кто их делает и покупает. Нет сомнения, что каждая властная попытка «запретить и не пускать» еще больше привлекает внимание к гонимой игре — о ней узнают даже те, кто обычно в игры-то и не играет. Но когда речь заходит о политиках, становится сложно предсказать, где тут заранее спланированная пиар-акция, где — искренняя забота об избирателях, а где — простое самодурство и глупость. Пусть это будет темой для отдельного материала. ■

Алексей Макаренков

Маленькие ГИГАНТЫ БОЛЬШОЙ ИНДУСТРИИ

«Игромания» заглядывает под юбку мобильным играм

Написать игру на миллион — эта неизбывная мечта начала девяностых вновь бередит умы дизайнеров и программистов. Только теперь пишут не под DOS и Windows, а под iOS и Android, пачками выпуская мобильные игры для смартфонов и интернет-таблеток. Как превратить качество в количество и претворить мечту в реальность, «Игромания» спросила у тех, кто свои миллионы уже заработал, — у разработчиков Angry Birds и Cut the Rope



Семен Воинов, креативный директор ZeptoLab

От цифр, которые маячат в чартах продаж игровых хитов, сердце замирает, а ладошки начинают потеть от жадности. Как удары колокола... Создание **Modern Warfare 2** обошлось в $50 млн... Издержки на рекламу составили почти $200 млн... Через два месяца — доходы от продаж MW2 превысили $1 млрд... В первый день продаж **Black Ops** заработала $360 млн... Только на территории США и Великобритании игра разошлась тиражом в 5,6 млн... Всего за пять дней была взята планка в $650 млн... Есть рекорд!

Суммы — внушают. Но что такое миллиард долларов при затратах на разработку в 250-300 миллионов? Это окупаемость в 300%. Очень хорошая, годная окупаемость. Но такая ли уж большая?

Слон и Моська

В тени слона — игровой индустрии «больших» игр, из жерла которой вылетают блокбастеры голливудского размаха, — давным-давно вьется и потихоньку подрастает задорная Моська, индустрия игр «маленьких». Многие не замечают, но эта веселая бестия, на которую еще лет пять-семь назад никто и не глядел, окреп-

7000% прибыли! Для рынка мобильных игр это не предел

Cut the Rope, на наш взгляд, классический пример игры, которой механика обеспечила лишь небольшую долю успеха (похожие игры уже выходили).

Главное, чем выделяется Cut the Rope, — безупречный стиль, прекрасная озвучка и очень чуткое «управление» (вы буквально чувствуете, как ваши пальцы перерезают ниточки).

ла, а на ее задорный лай уже не получается не обращать внимания. Индустрия «маленьких» игр — это целая вселенная. Здесь бушуют свои отнюдь не маленькие страсти, разгораются скандалы, случаются свои головокружительные взлеты и стремительные падения.

Игры для мобильных платформ — реальный шанс заработать программисту-одиночке миллион долларов за полгода

Здесь создатели игр для **Nintendo DS** морщат носы, узнав, что разработка под **Nintendo 3DS** обойдется в три-четыре раза дороже ($250 тыс. против $1 млн), а это значит, что придется задирать цены на игры или непонятно как продавать их большими тиражами.

Здесь никому не известная финская компания создает за смешные деньги простенькую логическую аркаду про войну птиц и свиней и только в **App Store** умудряется продать ее тиражом более 10 млн копий. Даже если вычесть комиссию Apple (а это без малого 30%), то получится $7 млн дохода. По слухам, затраты на игру не превысили $100 тыс. Окупаемость 7000%? Эва как! Куда там Call of Duty...

Здесь программист-одиночка за месяц пишет на коленке простенькое iPhone-приложение и за неделю зарабатывает несколько десятков тысяч долларов, а его самого приглашают работать в крупную студию за деньги, о которых он раньше и помыслить не мог.

Здесь российская компания выходит в App Store с забавным пазлом **Cut the Rope** и меньше чем за месяц продает два миллиона копий. Все причастные к бизнесу в России, кто искренне, а кто с завистью, но — радуются за успех наших.

Собственно, именно успех Cut the Rope и локальная инсайдерская шумиха вокруг перспектив, открывающихся перед отечественной **ZeptoLab**, у которой пока нет даже собственного офиса, и побудила нас написать эту статью. Лучшего инфоповода не придумаешь.

Мы связались с Семеном Воиновым, креативным директором ZeptoLab, и попросили его об одной... хм, интимной услуге. Всего-то — сорвать покровы с индустрии «маленьких» игр и рассказать о тонкостях и нюансах этого набирающего мощь бизнеса.

Главная сложность для разработчиков-одиночек — раскрутить свою игру

Один в поле Воинов

Игры для мобильных платформ — Android, iOS, Windows Phone и так далее — принято называть маленькими. При этом многие считают, что создать

Infinity Blade, о которой мы писали в февральском номере «Игромании», — типичный пример «маленькой большой» игры на мобильных платформах. Цена — соответствующая, в App Store просят целых $5,99.

такую игру проще простого. А как на самом деле? Сколько нужно человек и времени, чтобы сделать, ну, скажем, игру уровня Cut the Rope, Angry Birds, Plants vs. Zombies?

Мобильные игры действительно можно назвать «маленькими» по сравнению с играми для PC или консолей, особенно если говорить о размерах команды и длительности разработки. К примеру, популярная игра **Geared** вообще делалась одним человеком, ответственным и за код, и за графику, и за дизайн. Но средняя команда все же состоит из 5-10 человек и разрабатывает игру месяцев шесть. Такой относительно низкий порог вхождения в бизнес обуславливает и главную его сложность: разработчиков очень много — ежемесячно в App Store прибавляется 10 000 приложений, а то и больше.

Есть разница в программировании игр под разные платформы? Приходилось слышать, что под iOS писать легче, чем, скажем, под Android. Это так? Почему?

Привлекательность iOS в том, что на данный момент эта платформа не слишком диверсифицирована, то есть существует не так много устройств, которые нужно поддерживать. С Android все несколько сложнее: там полно телефонов, сильно разнящихся по разрешению и физическому размеру экрана, производительности, чувствительности управления.

«Большие» игры проходят на своем жизненном пути несколько более-менее стандартных этапов. Там есть и чистый девелопинг, и рекламные кампании, и бета-тест. А как обстоят дела с мобильными приложениями? Какие нюансы, особенности?

Мне не приходилось работать над «большими» играми, но, насколько я знаю, этапы разработки там все примерно такие же, просто масштаб другой. В случае с Cut the Rope все началось с геймплей-прототипа. Когда мы убедились, что играть в него интересно, мы выбрали стиль игры и начали работу над графикой, звуками, финальными уровнями. Условно мы делили разработку на традиционные этапы — альфа, бета, релиз.

Рекламными кампаниями преимущественно занимался издатель игры — **Chillingo**. Что касается нюансов: по ходу разработки мы старались показывать игру максимально большому количеству людей — нашим семьям, друзьям и знакомым. При этом наиболее полезные отзывы мы слышали от тех, кто в игры вообще обычно не играет. Мобильные игры хороши как раз тем, что дотянулись до аудитории, которая не считает себя компьютерными игроками. Важный фактор успеха мобильной игры — быть понятной такой, казуальной публике.

Зачем еще, кроме как выделять бюджет на разработку, мобильным играм нужен издатель? Ведь в случае с App Store продажи ведутся онлайн, разработчик может напрямую получать живые деньги.

Каждый решает для себя сам, для чего ему нужен издатель и нужен ли. Кому-то удается пробиться на вершины чартов без помощи издателя, а кто-то делает отличную игру, но она проходит незамеченной. В App Store уже больше 300 000 приложений, и ключевой момент успеха — сделать выход игры заметным. Именно в этом помогает издатель.

Порог вхождения в бизнес мобильных игр — минимален

Наварились не запылились

Как попадают в App Store? Вот есть Вася Пупкин, программист, хочет написать игру и заработать миллион долларов. Что ему делать?

Чтобы написать игру, достаточно приобрести Mac-компьютер и iPhone SDK. Что касается миллиона, то тут начинается длинный список факторов успеха, не последним из которых является удача.

Сколько денег получает разработчик при продаже игры через App Store? Как вообще распределяются деньги?

30% с продаж забирает Apple. Если игра выпускается через издателя — он берет свою долю следующим. Остальное достается разработчику.

А если речь о других платформах? Как там продавать и зарабатывать?

У нас пока мало опыта работы на других платформах, поэтому я не располагаю полной информацией.

Как привлекать людей в свои игры/программы? Рекламная кампания вообще проводится?

> Если действовать грамотно, держатели платформы сами разрекламируют игру

В нашем случае этим занимался издатель. Он общается с прессой, покупает баннерные показы, делает кросс-промоушен через другие игры, проводит конкурсы среди игроков. Без этого игре взлететь довольно сложно, если только Apple сама не заметит ее и не начнет пиарить — что, впрочем, тоже случается.

> 30% от продаж всегда забирает Apple

В App Store не так давно появилась возможность встраивать в свои приложения (насколько знаю, пока только в платные) магазины. То есть продаете, скажем, игру, а затем уже из игры торгуете контентом — допустим, экипировкой для персонажа, игровой валютой. Как думаете, насколько у такой схемы большое будущее? Как распределяется прибыль от внутриигровых продаж?

С некоторых пор магазины можно встраивать и в бесплатные приложения — именно поэтому сейчас набирают популярность игры, похожие на те, что доминируют в социальных сетях (фермы и им подобные). Перспективы у этой схемы большие — что подтверждают высокие места таких приложений в чартах Top Grossing (наиболее продаваемых) игр. Apple берет те же 30% с продаж внутри приложения.

Взаимоотношения разработчика и конечного покупателя. Можно как-то получить информацию от игроков, чтобы изменить/дополнить игру согласно этим пожеланиям?

В App Store игроки могут оставлять небольшие рецензии на игру, ставить ей рейтинг. Это и есть самый ценный источник информации. Мы стараемся регулярно читать такие обзоры и делать из них выводы. Кроме этого, мы ведь еще и письма получаем. А благодаря возможности обновлять приложение мы можем регулярно улучшать игру, чем и занимаемся.

Как устроен back-end мобильных игр? Мы, конечные пользователи, видим, что иногда что-то обновляется, но и только. А как разработчик управляет своим приложением? Там вольница или есть какие-то рамки и ограничения? Та же Apple как-то контролирует процесс изменения разработчиками уже продающихся игр?

Каждое обновление проходит процесс одобрения Apple. Требования там такие же, как и к исходному приложению, процесс обычно занимает от нескольких дней до пары недель.

Цифра мастера боится

Почему мобильные игры и программы стоят столько, сколько они стоят? Какова политика ценообразования и кто рулит вопросом? Как вообще определяется цена на продукт при чисто цифровой дистрибьюции, когда нет розницы, которая поддавливает и иногда диктует свои правила игры?

Цену определяет сам разработчик (вместе с издателем, если таковой имеется). Нижняя планка цены iOS-приложения — $0,99. Большинство популярных игр продается именно по такой цене, хотя все еще достаточно тех, что продаются дороже.

> Нижняя планка цены игры — $0,99. Но можно продавать дороже

После открытия App Store очевидна тенденция к снижению цены, и отчасти этим обусловлена возрастающая популярность бесплатных игр со встроенными магазинами.

Каковы плюсы чисто цифровой дистрибьюции, безо всякой розницы?

Прямой выход на покупателя, простота обновления приложения, возможность гибко контролировать цену.

Во многих приложениях попадается реклама. Она, видимо, платная. Держатель платформы (в случае с App Store — Apple) с этого какой-то навар имеет или тут чистая прибыль разработчика?

У Apple есть своя баннерная система — **iAd**. Разработчику достается 60% прибыли от ее использования. Однако все еще популярны альтернативные рекламные модули — и не в последнюю очередь потому, что делиться тогда приходится меньше.

Как вообще люди приходят в бизнес «маленьких» игр — откуда берутся специалисты, откуда они черпают знания?

Мы пришли в iPhone-разработку из традиционных мобильных (Java/Brew) и казуальных игр, и этот опыт очень сильно пригодился. В отличие от старых мобильных игр, которые приходилось портировать на сотни аппаратов, убеждать операторов связи взять в продажу, мириться со слабой производительностью телефонов, на iOS все проще и удобней.

Почему в тех же iPhone-играх так редко попадается вменяемый, качественный мультиплеер?

Беспроводной интернет накладывает свои ограничения по скорости передачи данных, хотя хорошие мультиплеерные игры все же есть — например, **Eliminate** от **Ngmoco**.

У некоторых игр в App Store масса клонов. Причем клоны зачастую продаются лучше оригиналов. Авторы первоисточника могут как-то бороться с подражателями? Сама Apple такую возможность дает (есть ведь правило, запрещающее продавать приложения, дублирующие функции родных Apple-программ)? Или только через суд и патенты?

Apple не проверяет приложения на предмет нарушения чужих авторских прав, этим приходится заниматься самим разработчикам — да, через суд и патенты.

Успех Cut the Rope был для вас ожидаемым? Или сюрприз, бинго?

Мы, конечно, верили в нашу игру, но масштаб успеха все же стал неожиданностью. Предугадать успех игры — дело крайне сложное, и главное, что может сделать разработчик, чтобы увеличить свои шансы, — максимально классную игру.

> Apple не проверяет приложения на предмет нарушения чужих авторских прав

Интервью : Алена Ермилова

Пернатые бестии

После того, как мы пообщались с отечественными разработчиками под мобильные платформы, мы решили в обязательном порядке проинтервьюировать разработчиков западных. Для чистоты эксперимента, ну и просто чтобы понять, как ведут бизнес «там». Разговаривать абы с кем не хотелось — уж если брать комментарии, то у специалистов, а лучше у таких, что у всех на слуху. И мы позвонили **Rovio Mobile** — разработчикам **Angry Birds**.

60% успеха игры — это маркетинг

Нам ответили после первого же гудка, дружелюбнейшим образом согласившись дать интервью о чем угодно и прислать ответы меньше чем за неделю (что для известной западной компании совсем небольшой срок). А дальше... А дальше наступило католическое Рождество, потом пришли новогодние праздники, потом Angry Birds портировали на PC, и все в Rovio ходили на ушах, потом на телефоне появился автоответчик... Из маленькой фирмы Rovio Mobile на наших глазах превращалась в большую компанию, которая вот-вот снимет с сайта телефоны пиар-менеджеров и заменит их обычной безответной контакт-формой.

В итоге интервью мы взяли через два месяца у Питера Вестербака, главы Rovio Mobile, — вживую, когда посещали крупнейшую в мире выставку мобильной индустрии **World Mobile Congress 2011** в Барселоне. Серый от недосыпа, очень уставший от выставки, от журналистов, на вопросы Питер отвечал вяло — и только на те, на которые хотел. За день до этого представитель Rovio заявил (капельку подтасовав факты, конечно), что скоро Angry Birds побьет по количеству проданных копий «**Тетрис**», и Питер, думая о чем-то своем, говорил сухо — без всяких жизненных примеров, без сравнений и без цифр, параллельно пролистывая на телефоне не то почту, не то смски. Словно прожженный продюсер, он просто делал свою работу — четко, от А до Я, но без лишних эмоций.

Питер Вестербака, глава Rovio Mobile

В App Store вагон игр, и новые прибывают каждый день. Очень часто успех зависит от того, заметили игру или нет. Сделать ее приметной помогает издатель, но вы работаете без издателя. Почему?

Потому что в нашей индустрии разработать игру — это даже не полдела, а процентов сорок. Остальные шестьдесят — это маркетинг, продвижение, и они отличаются от продвижения «традиционных», «больших» видеоигр.

В «большом» игровом бизнесе разработчик — это разработчик, а издатель — это издатель. Разработчик тихохонько пишет себе код, издатель указывает ему, что и как лучше сделать, и, когда надо, начинает рекламную кампанию. Эта кампания может быть шумной, провокационной, но очевидно, что, если у тебя игра с заголовком «Call of Duty», она свою аудиторию найдет.

У нас не так. В «мобильных» играх продукт очень редко продает сам себя. Тут, с издателем ты или нет, всегда важен напористый, грамотный, пробивной маркетинг. Мы работаем без издателя, потому что лучше всякого издателя знаем, как продать нашу игру.

Смотрите: игра называется Angry Birds, «Сердитые птички». Одно только название уже заставляет вас думать: «Ага, сердитые. А то это их рассердил?» Дальше: посмотрите на нашу рекламу, на нашу сувенирку, на постеры. Что вы видите? Взрыв, большую красную птицу с двумя шпалами черных сведенных бровей. Картинка очень динамичная, привлекательная, живая. Она цепляет. Она возбуждает любопытство. Хотите или нет, а вы ее запомните.

Потом — продвижение. Тут главное не упустить момент, использовать все доступные ресурсы. Блоги, социальные сети. Поймать хайп, поймать волну — дальше будет проще, на волне вас вынесет. У нас самих так случилось: мы вышли в декабре 2009-го, и о нас написал буквально каждый блог. Игра заняла первое место по продажам в Финляндии, затем в Швеции — и пошло-поехало.

Только не думайте, что это было случайно. Мы в бизнесе с 2003 года. Это работа. Мы не Вася Пупкин, который сегодня написал приложение, а завтра проснулся миллионером.

Вы недавно онлайновый магазин с игрушками и футболками открыли. Это дополнительный заработок или тоже маркетинг?

Это мерчендайзинг. Розничная торговля. Существенный канал заработка. Мы этот сайт запустили в конце 2010 года, а к февралю 2011-го уже продали миллион игрушек. Еще буквально неделя — и сделаем второй.

На World Mobile Congress я привез несколько сотен птичек — брелков, мягких игрушек, наклеек, футболок. Так проходу не дают. Мы тут чуть ли не самая популярная компания. Каждые пять минут стучатся в дверь: «Привет, меня зовут так-то, а у вас птичек случайно не осталось?» *(За те двадцать минут, что мы провели на стенде Rovio Mobile, туда действительно пришло человек двадцать — виновато интересуясь, не найдется ли лишней птички. Каждый раз Питер устало улыбался, говорил что-то в духе «не уверен, что у меня еще что-то есть», нырял в подсобку — и, довольный, возвращался с вязанкой разноцветных игрушек. Просители расцветали и радовались как дети).*

Вам этих птичек в Китае пошивают, так ведь? И неужели через два дня после того, как вы разместили на фабрике заказ, по всему Китаю не начали штамповать игрушки-клоны?

Начали — и что с того? Пусть штампуют себе на здоровье. А мы будем игры делать и продвигать их по-нормальному.

Вас, может, и клоны Angry Birds не волнуют? Мол, «не сужусь и не буду»?

Ну да, не сужусь и не буду. Клонируете? Карты в руки! Я вообще не признаю такой вещи, как клон. Каждая игра — это клон другой игры, при этом одни продаются лучше, а другие хуже. Геймплей может быть похож хоть сто раз, а популярности не будет и на йоту. В мобильных играх геймплей — это пустой звук. Главное — маркетинг. Надо продвигать игру, а не судиться.

Пусть клонируют, пусть. Когда начнут продвигать что-то под нашим брендом, использовать наших персонажей — я задумаюсь, а так — мне дела до этого нет.

А к Cut the Rope вы как относитесь? Они ведь ваши прямые конкуренты.

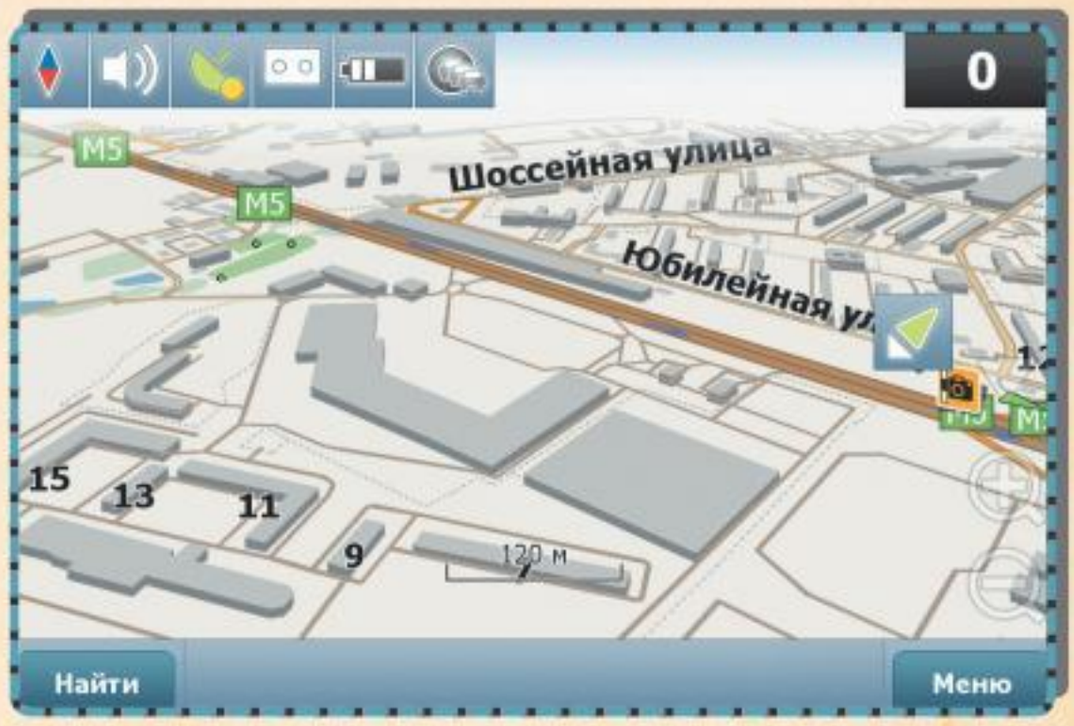
Cut the Rope? Отличные парни, я их знаю. Можем иногда обсудить, как лучше игру продвигать. А конкуренты... Так не они одни! У нас целый рынок конкурентов.

Что? Где? Почем?

Как попасть в App Store?

Да элементарно, даже рассказывать нечего. Набираете в Google: «Developer Apple Store», переходите по ссылке, регистрируетесь. Попасть в App Store — раз плюнуть. Другое дело — там выжить. Это агрессивная среда, очень конкурентоспособная, очень жесткая. Говорю вам: хорошая игра — это даже не полбитвы. Создали вторых «Птичек» — отлично, но они сами себя за уши не вытянут. Хорошую игру надо сделать *заметной*.

Как и Cut the Rope, Angry Birds выстрелила во многом благодаря визуальному стилю и чертовской харизматичности главных героев — птичек и свиней. Впрочем, они сами без грамотного маркетинга бы далеко не улетели.



«Навител» — классический пример того, как изначально кривое донельзя приложение удалось вытянуть на вполне пристойный уровень. Эволюцию навигатора легко проследить по комментариям пользователей.

Как?

Ну, это от приложения зависит. У меня рецепт только один. «Хороший маркетинг — это дорогое PR-агентство из Сан-Франциско, которое нам крутые пресс-релизы будет писать» — это не подход. Как продвигать свою игру, вы сами должны думать.

Apple как-то помогает или мешает разработчикам?

Apple не помогает и не мешает. Apple на всех одна, и требования у нее ко всем одни и те же. Советую, кстати, изучить их, прежде чем по полгода сидеть над прототипом.

Насколько репрезентативны рейтинги приложения в App Store? Скажем, там всегда хорошие игры имеют высокий рейтинг, а плохие — низкий?

Достаточно репрезентативны — я бы так выразился. Система адекватная, хотя чем больше людей поставило рейтинг, тем лучше, конечно.

А как же эта эпловская придумка, когда тебя просят поставить рейтинг приложению, которое ты деинсталлируешь? Многие разработчики на это жалуются. Очевидно же, что если ты удаляешь приложение, то оно тебе разонравилось.

Ну, опять-таки, эта система ведь одна на всех, так? Удаляете вы Angry Birds или Cut the Rope — неважно, вас все равно просят их отрецензировать. Все в равных условиях.

Наконец, если уж вам не нравится, что вашу игру просят оценить при удалении, сделайте так, чтобы пользователь ставил вам звездочку сразу после покупки. Или во время игры. Подталкивайте его к этому. Не будьте пассивным. Подскажите: надо бы рейтинг поставить. Напишите: нам важно ваше мнение. Серьезно, отзывы очень важны.

Да ладно, они же по большей части односложные — нравится/не нравится!

Не сказал бы. Для нас, например, неожиданностью были письма от родителей, чьи дети страдают синдромом Дауна и другими подобными расстройствами.

Angry Birds — такая игра, которая не требует чудес координации. Тут нет быстро сменяющих друг друга событий, чего-то, что требует от игрока реакции на уровне рефлексов. Получается, что в Angry Birds могут играть даже дети с отклонениями в развитии. И это настоящее спасение для родителей, потому как благодаря Angry Birds такие дети могут без проблем играть с другими детьми. Могут общаться.

> Попасть в магазин мобильных приложений — раз плюнуть. Куда сложнее там выжить

Движимое и недвижимое

Есть у вас какая-то политика продвижения игры на разных рынках? App Store ведь в каждой стране свой, рейтинги разные, позиционирование игр различается.

Мы первые в списке наиболее скачиваемых приложений почти в семидесяти странах. Безо всякой политики продвижения игры на разных рынках. Хотя со временем она, может, и появится.

Сложно портировать игру с одной платформы на другую, с iOS на Android или с Android на iOS, например?

Не сложно. Нам — не сложно. Мы в этом бизнесе с 2003 года. Да и вообще, это сплошь программистская вещь, механическая.

Единственное что: я бы порекомендовал всем издавать игру сначала на iOS, а потом, если пойдет, портировать на Android или еще куда. Да, в App Store страшная конкуренция. Но от конкуренции сейчас никак не деться, а у Apple все процессы налажены и разработка попроще. Ну и релиз на iPhone — это как последний этап бета-теста. Если тут выстрелило — везде выстрелит.

А когда в App Store условно-бесплатные игры — с внутриигровыми магазинами — начнут доминировать над играми, продающимися за $0,99?

Никогда. Мобильный рынок сильно отличается от рынка тех же MMORPG, он куда более гибкий, и тут всегда будет много разных бизнес-моделей. Подписка, покупка дополнительного контента, покупка самой игры, покупка еще-не-знаю-чего — зачем себя ограничивать, когда выбор огромен? Мы, например, ни на одну бизнес-модель не молимся. Они нам все деньги приносят.

●●●

Многие истошно вопят, что «большой игрострой» вымирает, как мамонт: игр под мобильные платформы появляется все больше, «больших» игр выходит все меньше. Это верно, но лишь отчасти.

«Больших» игр становится намного меньше, но лишь в процентном отношении. Все больше людей покупают смартфоны и коммуникаторы. Все больше людей, которые никогда ничего не знали про «большие» игры, привыкают метать птичек, резать веревочки, стрелять по шарикам. А главное — эти люди готовы платить! Это значит, что индустрия игр «маленьких» будет неуклонно развиваться и самыми различными способами (за счет денежных потоков или вовлечения игроков) подпитывать своего старшего собрата. ●

> Портировать мобильную игру на другую платформу несложно. Особенно нам

Интервью: Алена Ермилова

Только в рот не клади

Маленькие хитрости от разработчика игр для маленьких детей

Дирк Фигге, генеральный директор компании zeec GmbH, разработавшей лучшие в App Store развивающие приложения для детей (серия Heydooda!, переведенная уже на пять языков), рассказывает неочевидные вещи о мобильных играх для самых маленьких

Хвалить, но не перехваливать

Мы делаем обучающие игры для детей 2-7 лет. Совсем простенькие, такие, где нужно считать до десяти или составлять слова. Например, показываем картинку с огурцом и предлагаем ребенку сложить слово «огурец» из шести раскиданных по экрану букв.

> Совсем маленькие детки не понимают, что одну и ту же «эмоцию» игра может выражать разными способами, и расстраиваются

В первых версиях игры мы ничего не давали за выполнение задания. Потом стали вознаграждать ребенка звуком: он все буковки сложил — ему произнесли получившееся слово и пару секунд похлопали. Еще слово сложил — его тоже произнесли, опять похлопали. Аплодисменты детей очень веселили, и в одном из обновлений мы добавили штук десять подбадривающих звуков — начиная всякими «Ву-ху!» и заканчивая простым «Молодец!» И что вы думаете? Слыша аплодисменты, крохи радовались и сами начинали хлопать. Слыша любой другой звук, они хмурились и готовились реветь. Оказалось, что совсем маленькие детки еще не понимают, что одну и ту же «эмоцию» — похвалу — игра может выражать разными способами, и, не услышав привычных хлопков, расстраивались. Пришлось сделать все звуки, кроме аплодисментов, опциональными.

Детям и так интересно складывать слова, но они делают это с еще большим рвением, когда знают, что за решение задачки их как-то вознаградят. Например, вот эта свинка может очень смешно и одобрительно похрюкать.

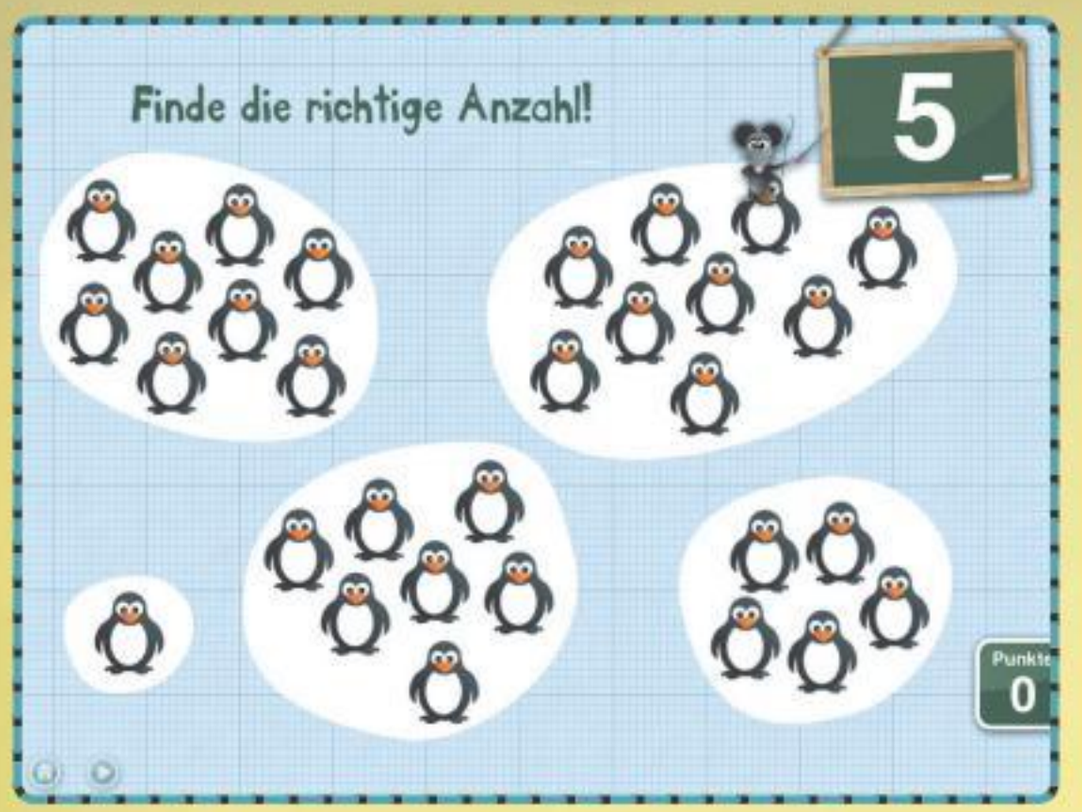
Обучение мимоходом

У нас есть разные наборы картинок — дети смотрят на них и догадываются, что за слово должны составить. В **Heyduda! Kinder lernen Fahrzeuge**, например, нужно складывать названия всяких транспортных средств — «самолет», «велосипед», «автобус». В **Heyduda! Kinder lernen Tiere** дети заучивают названия животных — «лошадь», «лев», «утка», «пингвин». А в **Heyduda! Kinder lernen Essen** нарисованы продукты — лимоны, яйца, помидоры, огурцы. Так вот с машинами и животными у детей никогда проблем нет, угадывают с первого раза. А с продуктами, представьте, есть!

> Современный дошкольник знает, что есть такое слово — лимон, но как лимон выглядит — не знает

Мы не раз и не два сталкивались с тем, что современный дошкольник не может по картинке понять, что за фрукт или овощ на ней изображен. Вот, например, лимон. Ребенок знает, что есть такое слово — лимон, но как лимон выглядит — *не знает*. Или помидор. Ребенок знает, что помидор — это такая красная круглая штука, что гамбургер — это булка, котлета, сыр, салат, соус и помидор. Но если показать ребенку картинку с кружочком помидора, такую, где все семечки видны, то он не скажет, что это за овощ, потому что такого помидора никогда в жизни не видел. То же самое с огурцом (он не знает, что внутри у огурца семечки), с яйцом (он не знает, что яйцо внутри жидкое), с мясом (он не знает, что до того, как мясо поджарили на сковородке и положили в гамбургер, оно было красным, а не коричневым). Поэтому в некоторых играх за правильно составленное слово мы не только проигрываем аплодисменты, но еще и показываем коротенькую простую анимацию. Например, кусочек яблока, дольку лимона — так ребенок узнает, что у них внутри.

Одна из наших игр — «Перевертыши». Там ребенок переворачивает по очереди картинки и ищет парные. Так вот, многие разработчики убирают с экрана найденные пары. Но так нельзя! Ребенок должен видеть результат.



Ребенку обидно, когда он случайно задевает кнопку «Домой» и игра прерывается. Поэтому у нас все служебные кнопки нужно нажимать два раза: тронул пальчиком — она переместилась в другой угол, где ее снова нужно найти и нажать.

Еще одна развивающая игра — про звуки, которые издают животные: ребенок трогает пальчиком льва — и он рычит, собачку — и она лает. Дети очень эту игру любят, и я хочу однажды сделать мягкие игрушки с этими зверьками.

Бета-тестер — ребенок

Детские игры — это торжество минимализма, но не все это понимают. Посмотрите на наши картинки: главный объект четко отделен от фона. Далеко не во всех детских играх так. Многие дизайнеры перенасыщают экран в надежде, что визуальное буйство привлечет больше игроков, а на самом деле путают не только детей, но и родителей.

> Детские игры — это торжество минимализма, но не все это понимают

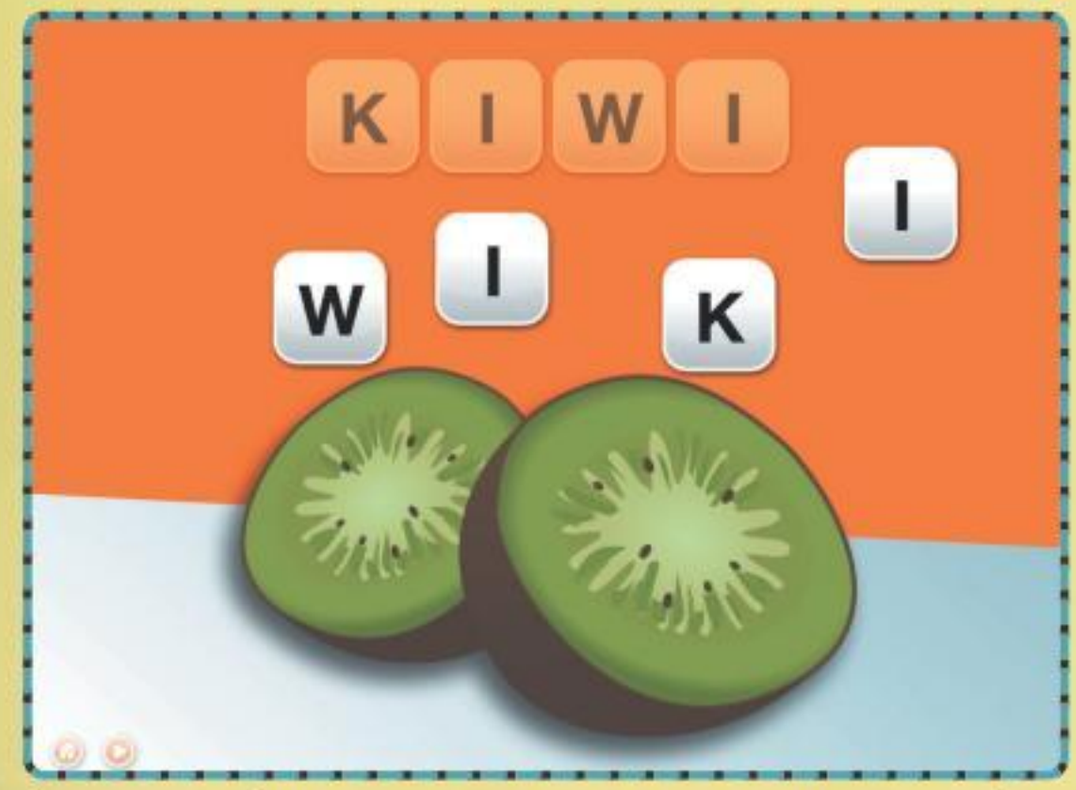
Вообще привыкайте: в числе бета-тестеров обязательно должен быть ребенок — иначе сядете в ту же лужу, что и мы когда-то. Вот сделали мы игру, я ее поставил на свой iPad, приношу дочке, включаю. Она начинает пальчиком тянуть буковки, водит-водит по экрану — и в рев: «Не работает!» Беру iPad, составляю сам несколько слов — все отлично. Передаю ей — она снова в рев: буковки не двигаются. А ведь все делает так же, как и я! Но оказалось, что ее махонькие пальчики iPad просто не воспринимает, ведь мы при разработке ориентировались на размеры собственных, пальцев, больших, и давили на экран куда сильнее, чем она.

На поводу у родителей?

И еще одна история, связанная с пальчиками. Недавно мы выпустили приложение, которое учит детей считать. Показывает, например, цифру семь и несколько картинок: на одной пять рыбок, на другой — семь, на третьей — десять. Ребенок должен посчитать рыбок и нажать на нужную картинку.

> Дети не умеют считать глазами — они все норовят тронуть пальцем. Попробуй им объясни, что это неверно!

А ведь дети не умеют считать глазами — они все норовят тронуть пальцем. И сразу после выхода этой игры нам посыпались отзывы от возмущенных родителей: «Что же вы такой баг не отловили, мой ребенок только начал считать, а iPad ему уже сказал, что он неправильную картинку выбрал!» Приложение нещадно минусовали, но мы терпеливо объясняли всем: послушайте, у нас в штате есть педагог, мы знаем, как научить ребенка считать *правильно*, не тыкая во все указательным пальцем. Родители удивленно соглашались — качали головой и убирали негативные отзывы.



Невероятно, но факт: опознать по картинке киви современному ребенку проще, чем огурец или помидор! Почему? Потому что киви он ест целиком и видит, что внутри, а помидоры и огурцы потребляет только кусочками.

В каждой игре есть какой-нибудь интерактивный элемент, побуждающий ребенка к диалогу. Скажем, здесь мышка в левом нижнем углу спрашивает: «Я могу сосчитать до десяти, а ты?» Дети всегда отвечают: «Да, и я могу!»

Павел Шубский

МУДРАЯ КУЧА МУСОРА

Самое лучшее и самое худшее, что мы нашли в интернете за последний месяц

Творчество

КОЛАМБИЯ ПИКЧЕРЗ НЕ ПРЕДСТАВЛЯЕТ

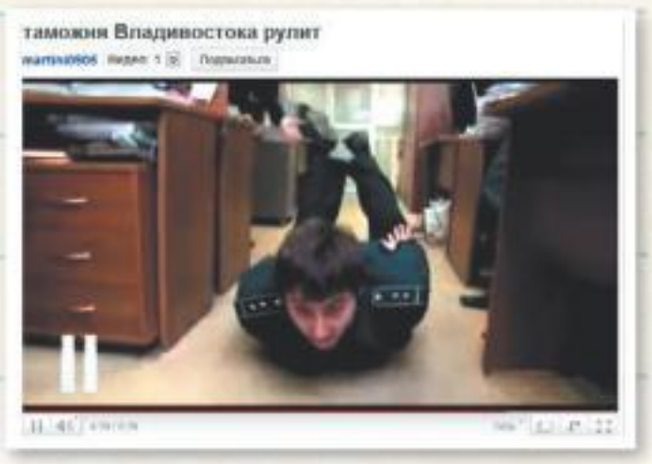
В интернет попал видеоролик про отдых владивостокских таможенников (YouTube.com/watch?v=IyVmPyUC1-s)

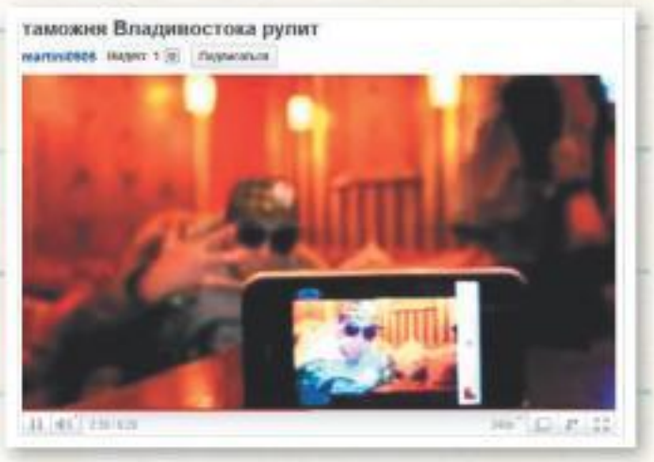
Появление видеоролика «Таможня Владивостока рулит» вызвало в российском интернете шквал самых разных эмоций. За каких-то пять с небольшим минут создатели клипа успели привлечь к себе пристальное внимание всей страны.

Видео повествует об «отдыхе» таможенников. Ролик начинается с показа обычной дневной жизни владивостокских госслужащих: они заполняют бумаги, общаются с посетителями. Однако с наступлением темноты суровые и вечно уставшие сотрудники таможенной службы превращаются в безбашенных тусовщиков.

Группа одетых по хип-хопу таможенников подъезжает к работе на тюнингованном синем «Хаммере» в компании смелых девушек и с шампанским наперевес. Они проходят в свои офисы под переделанную песню «Коламбия Пикчерз не представляет» группы «БандЭрос», кидаются рабочими документами, распивают шампанское, подбрасывают друг друга в воздух на руках. В завершение праздника один из парней при полной форме со счастливым лицом катится по полу на животе, а затем в кадре появляется упитанный Бэтмен, который говорит сакраментальную фразу «I'll be back».

Как сообщили источники новостного агентства «Интерфакс», изначально ролик снимался для показа на закрытой новогодней вечеринке. Для работы над клипом были приглашены профессиональные клипмейкеры, но размещать видео в интернете, конечно же, никто не планировал.





«Коламбия Пикчерз не представляет, как на таможне народ отжигает» — обделенные чувством юмора начальники Федеральной таможенной службы моментально пришли от этого в ярость. Участников клипа опознали и обвинили во всех смертных грехах, и теперь новоявленным рэперам грозит увольнение за то, что они опорочили облик российской таможни и развлекались на территории режимного объекта.

Игры

ПАПИНА СТОЛОВКА

Papa's Burgeria (ArmorGames.com/play/10029/papas-burgeria)

Игры из разряда «скомплектовать пиццу» принято считать попсой. Но жанр пользуется стабильной популярностью — грех не выделить из толпы безликих клонов достойного претендента на ваше драгоценное рабочее время. Встречайте Марти — счастливого владельца папочкиной забегаловки. Правда, перед тем как пожать плоды частного предпринимательства, подростку придется хорошенько поработать на обслуживании клиентов.

По непонятному стечению обстоятельств Марти работает в бургерной совершенно один — принимает заказы у посетителей, жарит котлетки, комплектует заказы и сам же их выдает. На первых порах удовлетворить голодных клиентов проще простого. Все они заказывают котлеты одинаковой, средней степени прожарки. Но очереди на кассе постепенно растут — еда приличного качества привлекает новых клиентов. Появляются невероятные обжоры вроде Большого Поли, который заказывает бургеры с тремя котлетами сразу, да еще и разной степени прожарки, — приходится жарить, потеть. Принимать новые заказы во время исполнения сложных бургеров категорически не рекомендуется: накосячишь — не получишь чаевых.

А чаевые в игре нужны для того, чтобы апгрейдить заведение. После прохождения каждого нового уровня открывается доступ к магазину. Там, если хватит денег, можно купить украшалочки для зала (плакаты, телевизор), музыкальный автомат и кофеварку, таймеры готовности мяса и другие приятные штуки.

События

ВКОНТАКТ ПЕТРОВИЧ

Египтянин назвал дочку в честь социальной сети Facebook

Социальные сети играют важную роль в жизни современных людей. Где еще можно прочитать самые свежие сводки с полей во время землетрясений, террористических акций, революций и других волнующих событий? Блогеры успевают рассказать о любом событии намного быстрее, чем официальные СМИ (правда, и воспринимать публикуемую информацию нужно с умом).

Для кого-то увлечение социальными сетями перерастает в нечто большее. Так, революция в Египте, бушевавшая в стране с 25 января по 11 февраля, для одного мужчины точно не прошла бесследно: гражданин назвал свою новорожденную дочь в честь социальной сети Facebook.

Девочка Фэйсбук Джамаль Ибрагим получила столь странное имя из-за невероятной интернет-активности египтян во время массовых волнений — оппозиционеры яро использовали главную социальную сеть для оповещения друг друга о предстоящих акциях.

Видимо, у новорожденной никогда не будет проблем с заведением друзей. А может, решение воодушевленного отца испортит ей всю жизнь. По крайней мере, мы бы не позавидовали ребенку с именем вроде Твиттер Иванов или ЖЖ Петрова.

Творчество

КОНФЕТНЫЙ УДАР

Драже M&M's предлагает уничтожить любой веб-сайт (M-ms.dk/spaceheroes)

Владельцы бренда M&M's добились, что в умах покупателей разноцветные конфетки стали жестко ассоциироваться с Красным и Желтым. Но этого им мало: теперь в Сети появился сайт, позволяющий в прямом смысле разгромить любую интернет-страницу.

Все, что нужно сделать, — это перетащить на панель закладок браузера космический корабль с известными героями с **M-ms.dk/spaceheroes**, а потом при входе на любую другую страницу нажать на созданную иконку. Поверх привычных элементов сайта появится космолет с Красным и Желтым, который можно перемещать по странице кнопками-стрелками, то и дело активируя пробелом конфетную пушку. Вылетающие из нее сладости будут вмазываться в элементы верстки и разбивать их вдребезги. Удивление гарантированно!

События

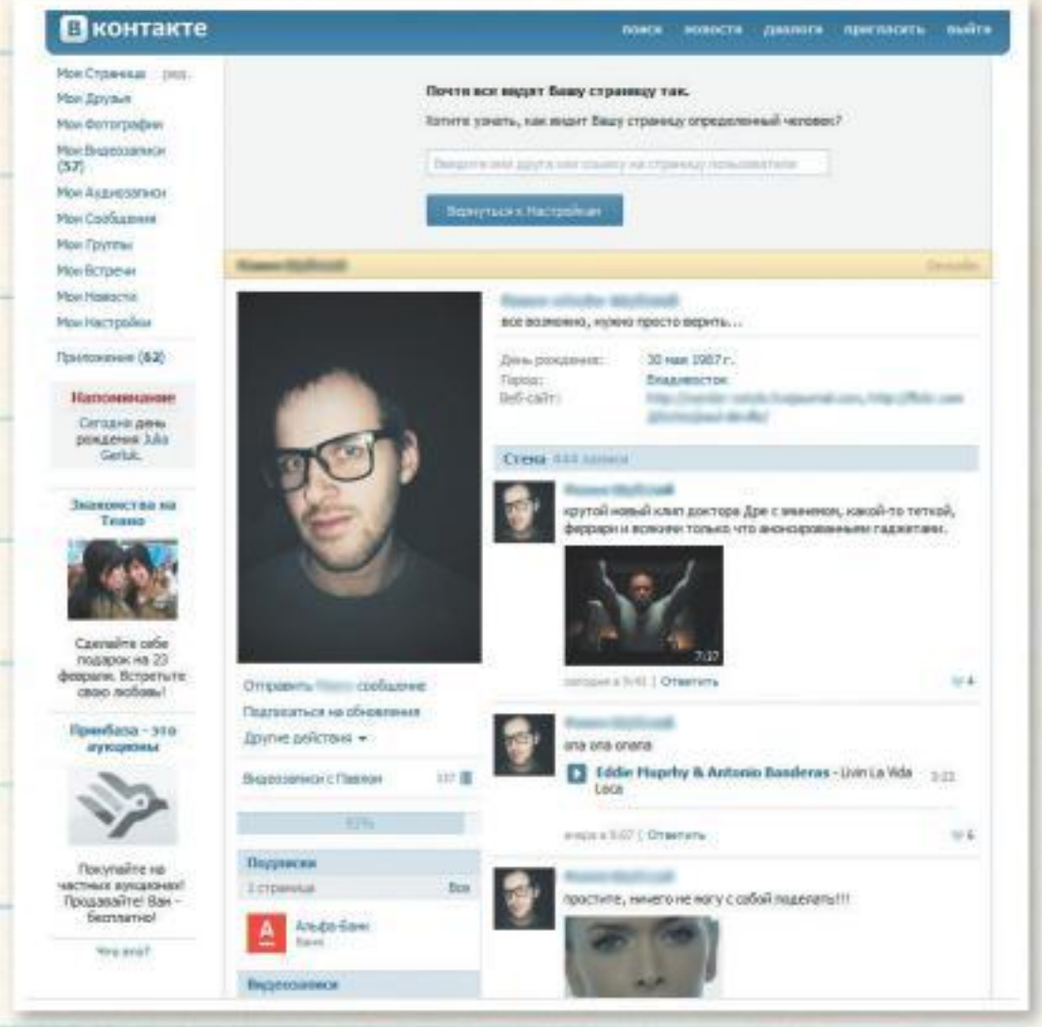
ЗАКРЫТАЯ ОТКРЫТОСТЬ

«ВКонтакте» начала регистрацию по приглашениям

Зайти и с наскоку зарегистрироваться в социальной сети «**ВКонтакте**» больше нельзя. Администрация проекта ввела новое правило: отныне для регистрации нового аккаунта необходимо получить приглашение от одного из пользователей. Изменение политики связано с тем, что изначальный механизм регистрации спровоцировал невероятную спам-бот-атаку — хакеры научились делать программы, которые самостоятельно регистрируются и рассылают спам по страницам реальных людей.

Чтобы отправить приглашение, нужно добавить номер своего сотового телефона в профиль «ВКонтакте» и ввести телефон получателя. Инвайт придет адресату по SMS. Администрация «ВКонтакте» сообщает, что за первые сутки с момента введения регистрации по приглашениям пользовательскую базу социальной сети пополнили 80 тысяч человек. Ранее в сутки появлялось до 140 тысяч новых страниц, однако теперь разработчики уверены, что аккаунты создаются реальными людьми, а не спам-ботами.

Второе, но уже не слишком приятное нововведение — изменение настроек приватности. Отныне любой посетитель может увидеть любую страницу зарегистрированного пользователя — его статус, микроблог и даже альбомы и фотографии. При желании фото можно закрыть при помощи панели настроек и установки ограничений на каждый альбом, но остальное будет видно при любых обстоятельствах. Поклонники приватности снова вне себя: как это так, их страничку сможет кто-то прочитать! Многие, видно, еще не привыкли, что в интернете понятия закрытости как такового не существует...



Игры

МАГИЯ ПО ВЫЗОВУ

Lost Magic (LostMagic.ru)

Магия — вещь в хозяйстве полезная. Особенно когда она доступна всегда и с самого детства. Тут и пульты для телевизора ни к чему, и на кухню за кофе не нужно ходить. Тем хуже, когда в один момент магия исчезает, оставив неразвитое средневековое общество наедине с самим собой. А уж когда в некогда независимый мир начинают ломиться обычные люди, то обитателям в лице орков, эльфов, драконов и других фэнтезийных элементов и вовсе приходится сосредотачиваться на выживании.

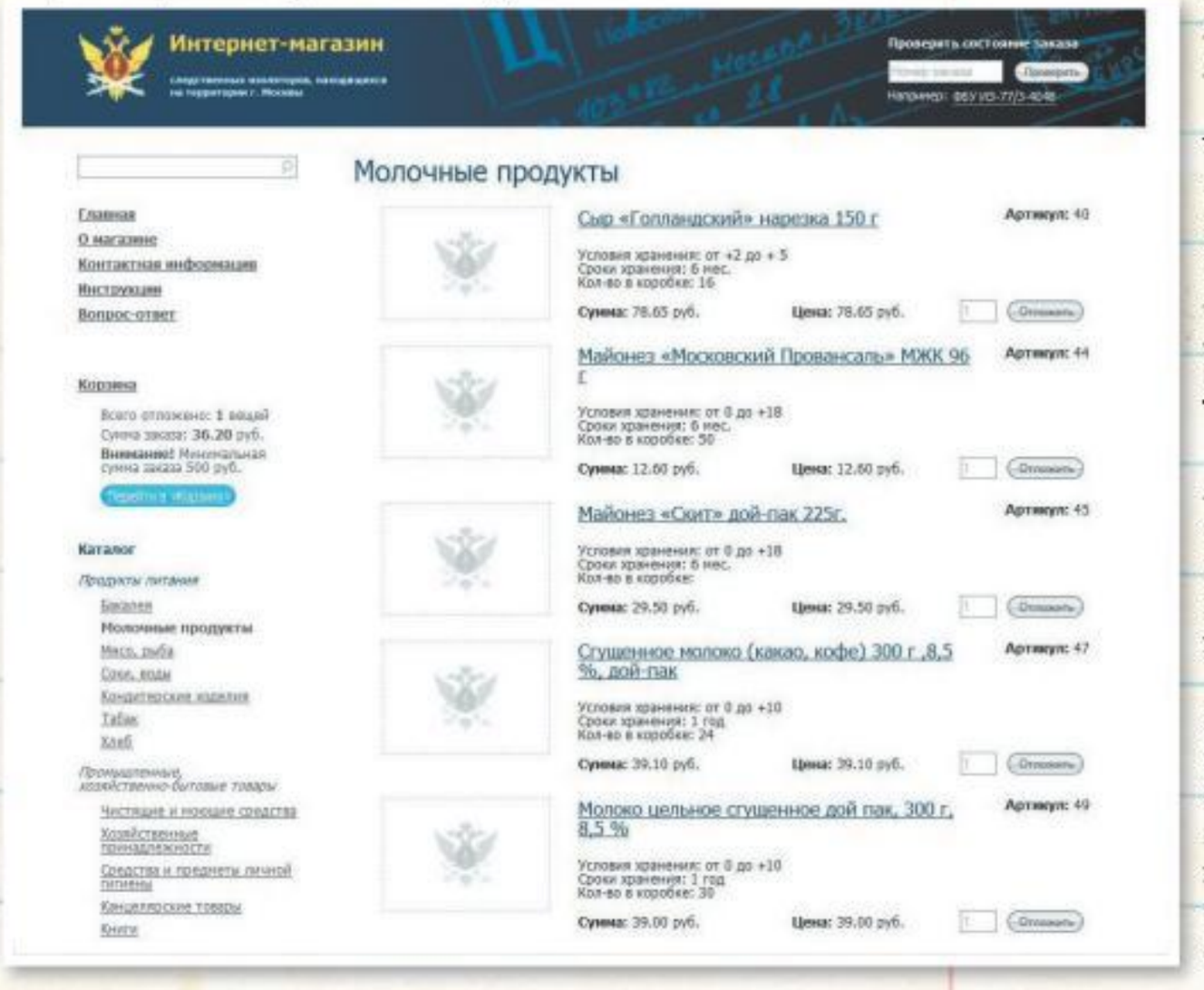
Такова предыстория мира бесплатной браузерной ролевой игры **Lost Magic**. Проект, созданный российскими разработчиками, представляет собой RPG со статичными, хорошо нарисованными задниками, боями в стиле «ваш удар — удар противника» и неплохими диалогами. Авторы не стесняются шутить на тему известных персонажей. К примеру, в самом первом кадре вас встречает Лилу, которая «мультипаспорт», а чуть позже в одном из подвалов появляется синий Брэд Питт и предлагает сразиться с другими игроками в Бойцовском клубе. Вам придется воевать с ожившими скелетами и кровожадными зайцами, остроумно названными Лукэтлогами, подолгу перемещаться между локациями, выполнять стандартные и не очень стандартные поручения, покупать оружие и доспехи и, конечно, распределять очки опыта. В общем, заниматься ровно тем же, чем вы занимаетесь во всех RPG. Но простенький геймплей затягивает, и это несмотря на то, что игра пока на стадии бета-тестирования.

Да, не можем умолчать. Над Lost Magic работает очень талантливый дизайнер под ником Masacra, по совместительству автор замечательных кровожадных комиксов про кота Коша (***community.livejournal.com/kosh_strip***).

Сайты

ВЛАДИМИРСКИЙ ЦЕНТРАЛ

Открылся первый интернет-магазин для заключенных СИЗО



Заключенные следственных изоляторов города Москвы получили возможность заказывать различные товары через интернет — в рунете появился магазин ***www.sizomag.ru***. Отныне «гости» центральных следственных изоляторов могут сэкономить свое время, выбирая нужные товары прямо в интернет-каталоге. Создатели сервиса подчеркивают, что магазин не заменит «привычную форму «стола заказов», но позволит более эффективно осуществлять покупки по безналичному расчету.

В каталоге — товары, одобренные законодательством. Так, заключенные СИЗО могут заказывать еду, кондитерские изделия, предметы гигиены, табачную продукцию, книги, канцелярию, настольные игры. Ассортимент, правда, пока далек от идеала. К примеру, раздел с книгами предлагает обзавестись Уголовным кодексом РФ и Библией. Никаких вам стихов Пушкина, романов Толстого или хотя бы детективов Донцовой.

Цены на все позиции отрегулированы и не отличаются от тех, что предлагают обыкновенные столы заказов. Отдельно разработчики просят посетителей сайта не посылать какие-либо запросы стороннего характера. Ножовку в батоне хлеба заказать, конечно же, не удастся.

Напоследок позвольте привести цитату из раздела «О магазине»: «Если прочие магазины заинтересованы в постоянных покупателях, то у нас функции иные — мы, безусловно, готовы поддержать вас в эти трудные дни, но искренне желаем Вам как можно скорее забыть о нашем существовании и больше никогда в жизни не прибегать к нашим услугам». И не поспоришь.

Сайты

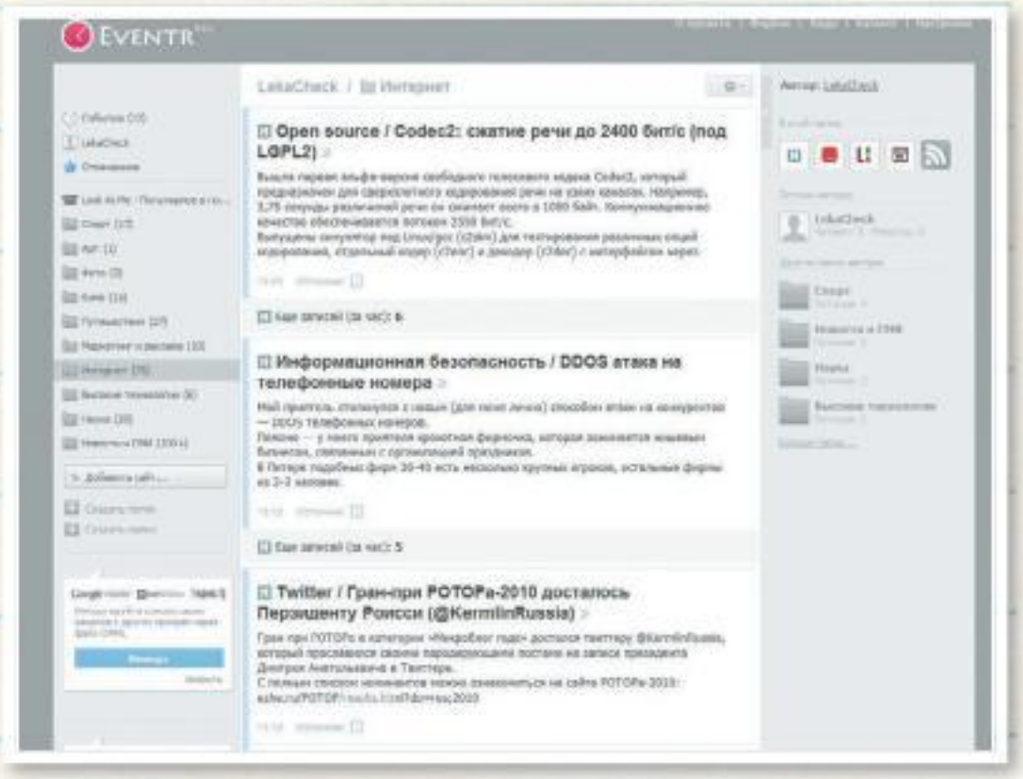
НОВОСТНОЙ ГИД

Удобный агрегатор новостей на самые разные темы (Eventr.com)

На просторах рунета появился удобный новостной агрегатор с социальными функциями и современным интерфейсом — **Eventr**. Проект предназначен для тех, кому по каким-то причинам не нравятся существующие аналоги вроде **Google Reader** (например, для страдающих манией преследования — вдруг кто-то боится, что Google будет знать его любимые новостные сайты).

Ресурс предлагает ввести ссылки на страницы с новостями или выбрать их из уже существующих тематических потоков. Из доступных обновлений на главной странице Eventr формируется блочная новостная колонка. В каждом блоке видны первые предложения новости и небольшая картинка. Для перехода к оригинальному контенту достаточно просто щелкнуть на понравившийся блок — интерфейс агрегатора очень удобен, пользоваться Eventr легко и приятно.

В отличие от других аналогичных программ, Eventr позволяет сортировать ссылки по папкам («Спорт», «Арт», «Фото», «Маркетинг и реклама» и так далее). Кроме того, зарегистрированные пользователи могут заполнять собственную ленту: достаточно нажать кнопку «Репост» — и понравившуюся ссылку увидят добавленные в контакты друзья. Единственный недостаток проекта — это стадия закрытого бета-тестирования.



События

ПЕРСОНА НОН ГРАТА

Власти США обиделись на письмо британского подростка

В интернете нужно следить за своими словами — прошли те времена, когда можно было безнаказанно обзывать других людей в своих блогах или на стенке. Теперь любое высказывание в адрес другого человека может привести к судебному иску или... запрету на въезд в другую страну. Отличным подтверждением сказанного стал необычный прецедент. Читайте: в главных ролях — британский подросток, американский президент Барак Обама и ФБР.

Как-то раз 17-летний житель Великобритании по имени Люк Энджел посмотрел документальный фильм про трагедию 11 сентября 2001 года. Энджел не смог справиться с нахлынувшими эмоциями и написал гневное электронное письмо прямо Бараку Обаме. Сложно сказать, что именно так расстроило Люка. Быть может, на его психику повлиял выпитый алкоголь. Как бы то ни было, но слова несколько более грубые, нежели «идиот», да и вообще тон послания сильно не понравились сотрудникам ФБР. К дому Энджелов тут же приехала британская полиция и сообщила подростку, что ему закрыли въезд на территорию США. Пожизненно. Сам Люк не сильно переживает по поводу запрета, а вот его родителям происходящее сильно не понравилось.

Творчество

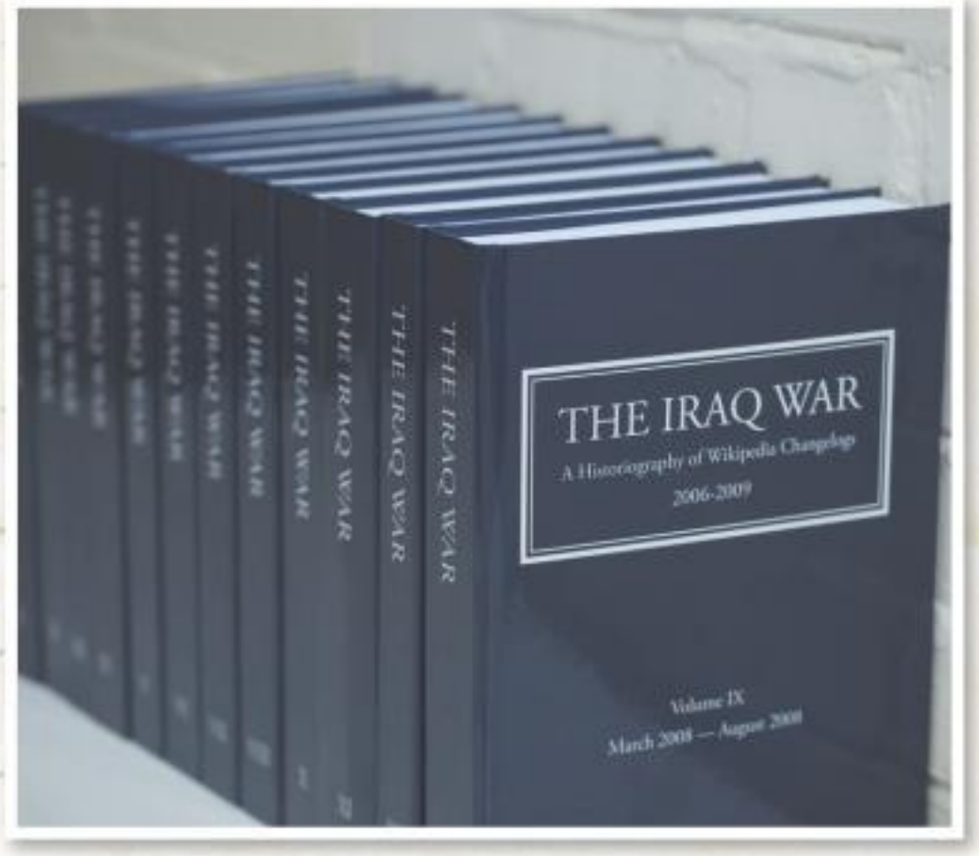
БУМАЖНАЯ ВОЙНА

Wikipedia-статья про войну в Ираке заняла 12 томов

Интернет-энциклопедия **Wikipedia.org** позволяет обычным пользователям изменять данные на своих страницах. Это снижает шансы получить достоверную информацию, но позволяет сопоставить мнения множества людей на совершенно разные темы.

Отличный пример — статья про войну в Ираке. Этим летом публицист Джеймс Брайдл собрал все изменения, внесенные в статью за все время ее существования, и опубликовал их в книге с одноименным названием The Iraq War. В это трудно поверить, но в период с декабря 2004 по ноябрь 2009 года материал претерпел 12 000 изменений! В итоге статья разрослась до 7000 страниц — или двенадцати массивных томов с выкладками, пояснениями и цифрами. Только представьте, что всего одна статья из Wikipedia по размеру сопоставима с всеобъемлющими энциклопедиями!

К слову, историки очень заинтересовались проделанным трудом, и Брайдл уже успел продать все экземпляры сборника.



Игры

БЫЧОК-КАЧОК

Burrito Bison (Bored.com/game/play/151179/Burrito_Bison.html)

Игра **Burrito Bison** начинается с того, что непонятного быка с перекачанным человеческим телом хватают в магазине и бросают на арену. Человекоподобное животное должно выбраться из заточения, пробившись сквозь толпы убегающих... медведей из желе.

Вот грозный минотавр оттягивает ограничительные ленты ринга, используя их как резинку рогатки, — и приземляется на трусливых оппонентов, разбивая тех вдребезги. Желе, как можно догадаться, подбрасывает нашего героя обратно в воздух. Вся сложность в том, чтобы избежать падения на землю: ударившись о твердое, минотавр резко теряет скорость. А когда она падает до нуля, хмурые полицаи отвозят аватара обратно в точку отправления — начинать все сначала.

Разработчикам из студии **Juicy Beast** удалось создать потрясающую динамику — набирая опыт, минотавр становится быстрее и начинает громить желейных медвежат с утроенным упорством. За каждого убитого врага в вашу копилку начисляются деньги, которые можно потратить на различные улучшения — увеличить силу или скорость, снизить трение при ударе о землю, повысить заработки и так далее. На пути к свободе минотавру попадаются бонусные противники, ускоряющие прохождение. Так, приземлившись на медведя со скакалкой, вам удастся беспрепятственно уничтожить еще с десяток врагов без опасности удариться о землю. После апгрейда удачи подобные бонусы будут попадаться на пути заметно чаще.

Burrito Bison не успеет надоесть — как только вы прошибете первую стену и вырветесь на свободу, в копилку сразу упадут миллионы. Следующий шаг — покупка всех апгрейдов — фактически завершит игру.

Игры

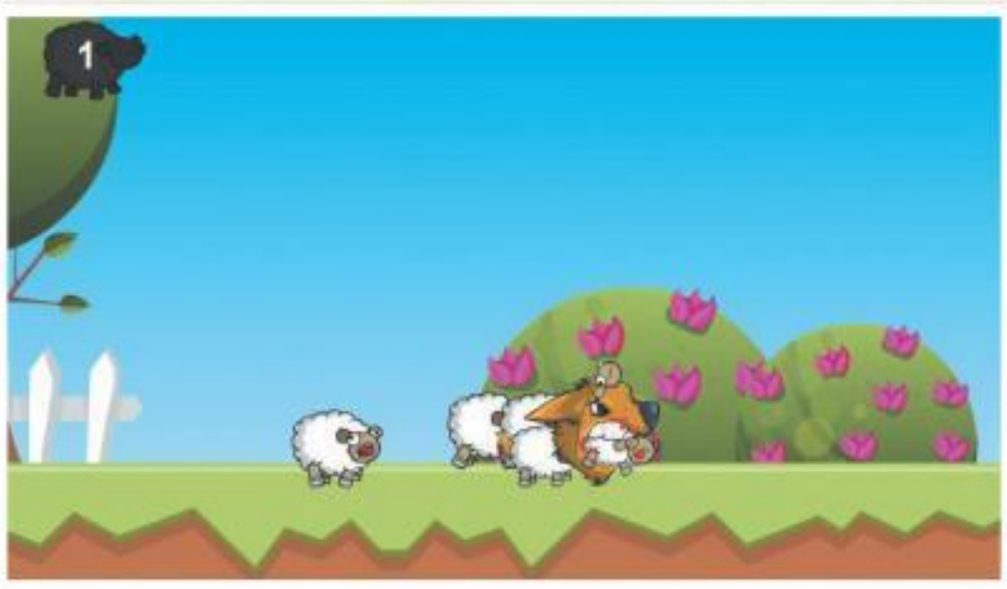
В ОВЕЧЬЕЙ ШКУРЕ

Sheep Sheep Wolf (PlayedOnline.com/game/597612/sheep-sheep-wolf.html)

Авторы незатейливой аркады **Sheep Sheep Wolf** предлагают проверить утверждение, что в нашем непростом мире выживают только самые хитрые: вам придется управлять рисованным волком в овечьей шкуре. Камуфляж нужен для того, чтобы обманывать безобидных подпрыгивающих овечек и грозных фермеров с вилами.

Для управления хищником используются только стрелки на клавиатуре — по их стремительному клику волк быстро бегает влево и вправо, прыгает и притворяется овечкой при необходимости. Эта самая необходимость появляется тогда, когда в кадр попадает фермер: если замешкаться, он моментально насадит серого прохвоста на острые лезвия, и игра закончится. А маленькую овечку блюститель порядка, конечно же, не тронет. Ну и немаловажно, что камуфляж позволяет незаметно подбираться к туповатым мохнатым жертвам.

И, как в каком-нибудь клавиатурном тренажере, следом за волком неотступно ползет комбайн. Ему почему-то не страшны ни камни на дороге, ни бочки, ни даже обрывы — уборочная техника подталкивает бежать не останавливаясь. Постепенно скорость бега увеличивается, и реагировать на внезапные препятствия становится все сложнее. Вот так — между жерновами комбайна и наточенными вилами фермера — вам и предлагается провести всю игру.



Сайты

МУЗЫКАЛЬНЫЙ БОГ

В рунете появился агрегатор музыки с бесплатным прослушиванием (Buffa.ru)

На просторах российского сегмента интернета не так много легальных музыкальных сервисов. Если точнее, их почти нет. В ближайшем будущем ситуация начнет меняться — бизнесмены заметили постепенно растущий интерес публики к легальному контенту и наточили свои корпоративные бивни. Встречайте музыкальный сервис **Buffa**, который не позволяет скачивать треки, но обеспечивает бесплатное прослушивание многочисленных музыкальных файлов через встроенный плеер.

Интерфейс Buffa предусматривает удобный поиск по исполнителю и песням, добавление композиций в плей-лист и т.д. Посетители могут прослушивать музыку без регистрации, однако для получения доступа ко всем функциям необходимо пройти авторизацию (предусмотрен автоматический вход через Facebook, «ВКонтакте» или единый аккаунт Google). Сохраненные данные можно рекомендовать друзьям и слушать из любого места с доступом к интернету.

Разработчики уверены, что уже летом 2011 года количество посетителей возрастет до 300 тысяч человек в сутки. К тому времени должна появиться вторая бета-версия Buffa с новым плеером и множеством дополнений. Вполне возможно, что авторы внедрят поддержку автоматических рекомендаций музыки а-ля **Last.fm**.

Сейчас сайт функционирует в качестве обычного агрегатора — робот-паук ищет свободные ссылки на музыку и предоставляет их в рамках интерфейса Buffa. Таким образом, вопрос легальности стоит особенно остро — если все так, как говорят, прав на использование контента у создателей ресурса нет. Другое дело, что и привлечь к суду за агрегацию ссылок администрацию проекта не смогут.

Сайты

РЫНОК РОБОТОВ

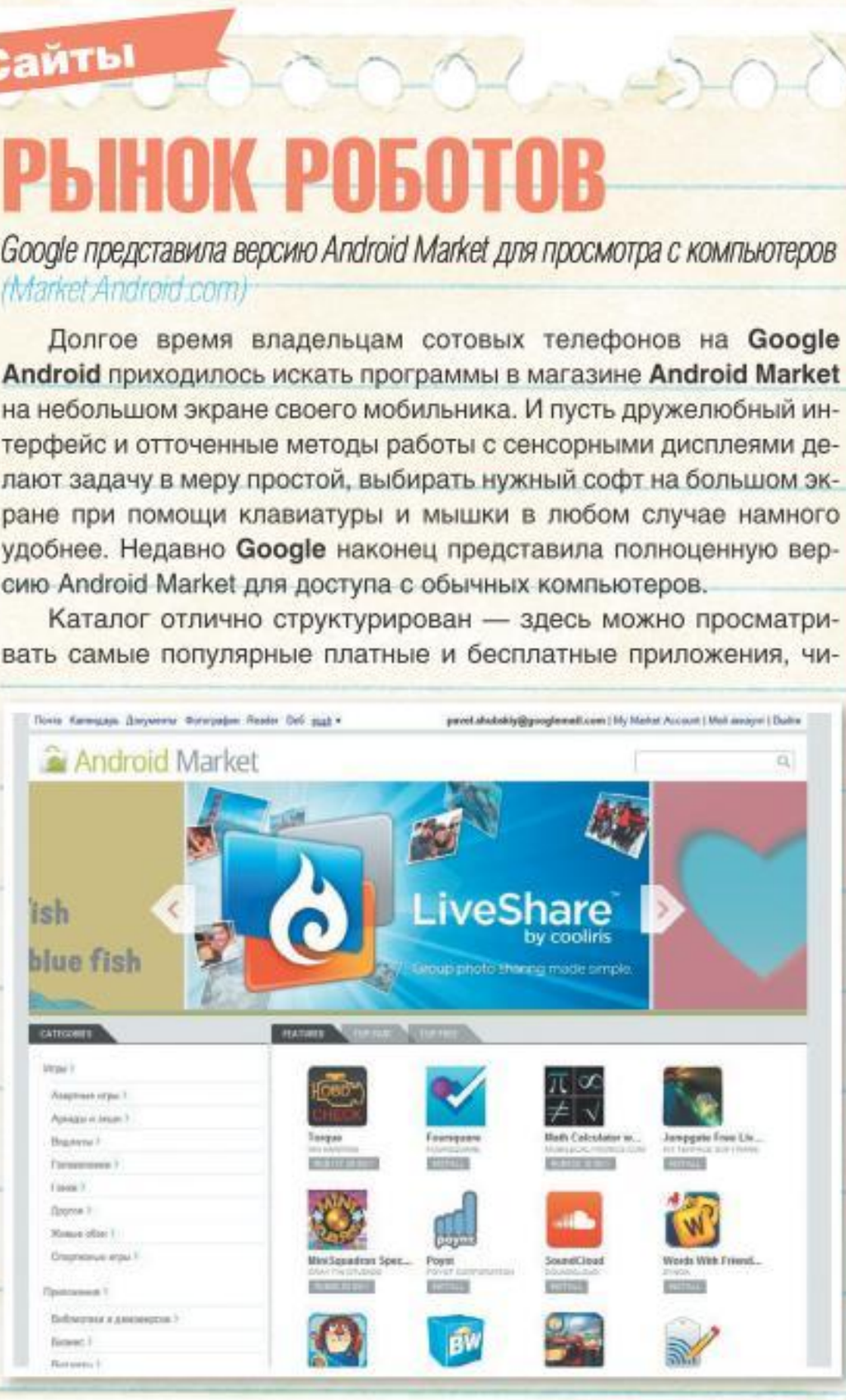
Google представила версию Android Market для просмотра с компьютеров (MarketAndroid.com)

Долгое время владельцам сотовых телефонов на **Google Android** приходилось искать программы в магазине **Android Market** на небольшом экране своего мобильника. И пусть дружелюбный интерфейс и отточенные методы работы с сенсорными дисплеями делают задачу в меру простой, выбирать нужный софт на большом экране при помощи клавиатуры и мышки в любом случае намного удобнее. Недавно **Google** наконец представила полноценную версию Android Market для доступа с обычных компьютеров.

Каталог отлично структурирован — здесь можно просматривать самые популярные платные и бесплатные приложения, читать комментарии, находить ответы. В верхней части страницы прокручиваются большие картинки, рекламирующие наиболее интересные программы.

После прохождения авторизации при помощи единого логина Google вы сможете покупать приложения (конечно, если до этого уже ввели в систему данные кредитной карты). Через некоторое время после покупки телефон автоматически начнет загружать выбранный софт — так что лучше позаботиться о подключении по Wi-Fi заранее, иначе трубка скушает драгоценный 3G-трафик.

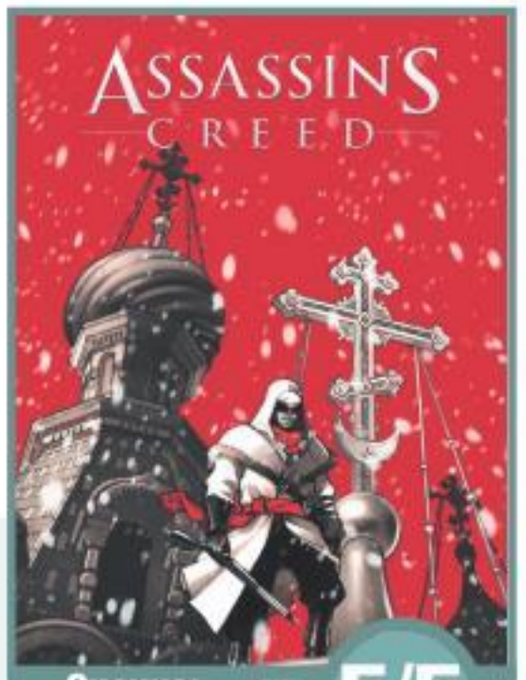
Заметим, что список качественных программ в Android Market постепенно пополняется, и на обои для рабочего стола, нарезанные из официального постера к какому-нибудь фильму, натыкаешься все реже. Говорят, Google чувствует, что нужно привлекать разработчиков хорошего софта, и вливает в Android Market приличные суммы.



Дмитрий Злотницкий

ASSASSIN'S CREED: THE FALL

Необыкновенные приключения ассасинов в революционной России



- **Авторы:** Кэмерон Стюарт, Карл Кершл
- **Издательство:** Wildstorm
- **Иллюстраторы:** Кэмерон Стюарт, Карл Кершл
- **Язык:** английский (есть любительский перевод)
- Мягкий переплет, три выпуска общим объемом 104 стр.

Оценка: 5/5

Хотя триквел **Assassin's Creed** еще даже официально не анонсирован, споры о том, в какой точке земного шара и в какую эпоху состоится третий раунд многовекового противостояния ассасинов и тамплиеров, продолжаются уже не один год. Естественно, разработчики то и дело подливают масла в огонь, намекая то на Англию времен Второй мировой войны, то на средневековую Японию... Среди поклонников же — причем не только отечественных — одним из самых популярных вариантов остается царская Россия времен революции.

Осенью прошлого года ассасины в самом деле добрались до наших с вами северных широт. Правда, пока лишь на страницах серии комиксов из трех выпусков — **Assassin's Creed: The Fall**.

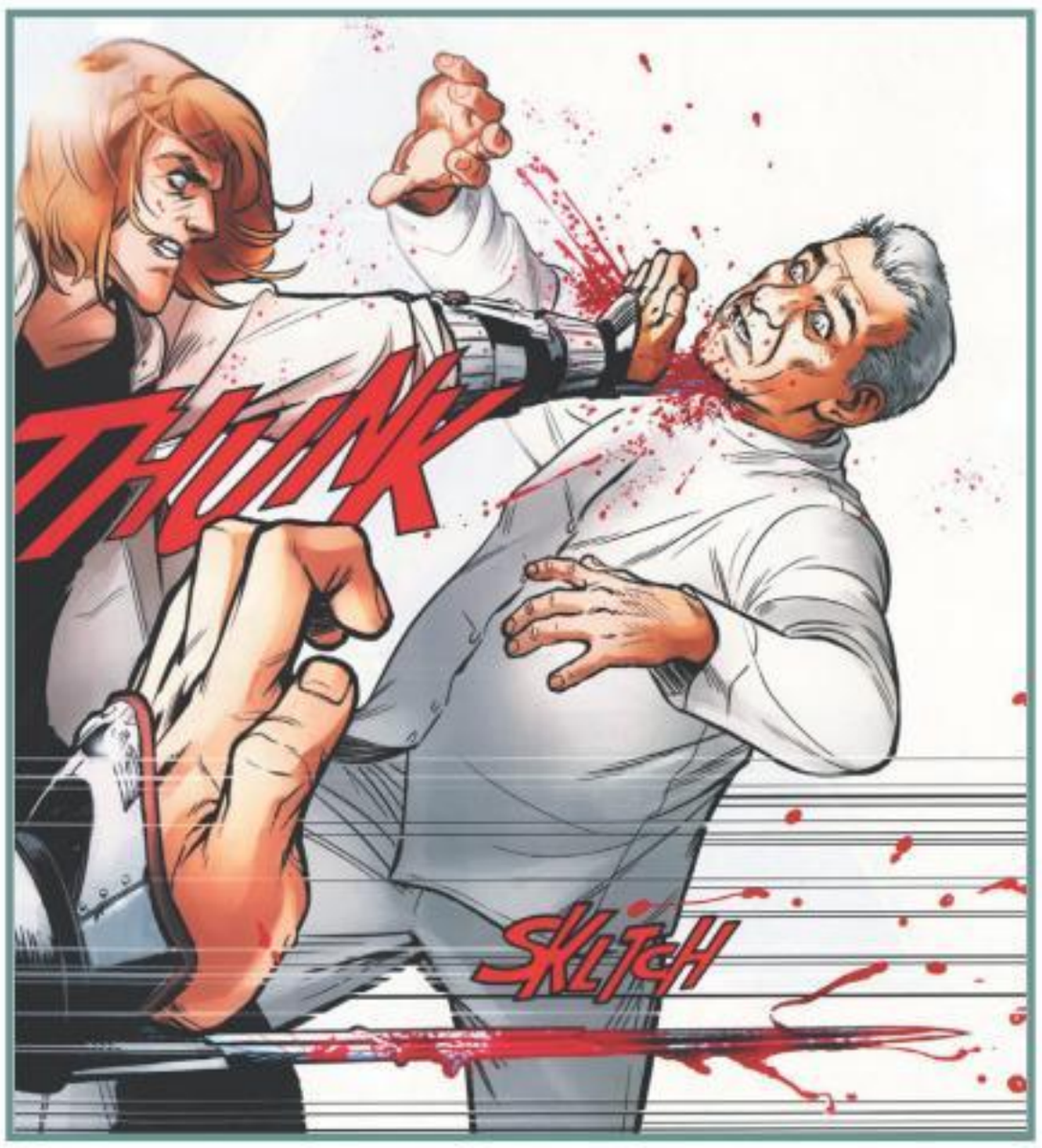
Выбор авторов серии поначалу очень удивляет. И Кершл, и Стюарт, конечно, собаку на комиксах съели (а у Стюарта даже несколько престижных наград есть), но они оба — художники. А **Ubisoft** и издательство **Wildstorm** доверили им не только оформлять The Fall, но и писать для мини-серии сценарий.

И не прогадали. Кершл и Стюарт создали сюжет в лучших традициях Assassin's Creed — динамичный, интригующий, изобилующий историческими аллюзиями. Как и в играх, сюжет комикса разворачивается одновременно в прошлом и в настоящем — вот только «современная» линия переносит нас в 1998-й, а не в 2012 год. И вместо Десмонда Майлза, потомка благородных ассасинов, нам предлагают мелкого преступника, алкоголика и наркомана Дэниэла Кросса. Беднягу, до поры не подозревающего о своем происхождении, мучают видения из жизни прадеда — русского ассасина конца девятнадцатого — начала двадцатого века Николая Орлова. Орлов провел *б*ольшую часть жизни, борясь за дело революции и поспутно пытаясь отобрать у Романовых попавшую им в руки «частицу Эдема»; Кершл и Стюарт заставят ассасина и с императором Александром III силами помериться, и на Тунгусскую катастрофу посмотреть.

Похождения Орлова на фоне отечественной истории получились занимательными — прошлым летом иллюстраторы и колорист специально летали напитываться революционным духом в Санкт-Петербург («Оказалось, это такой европейский город!»). Но, хотя в комиксе, в отличие от игр, и ассасины, и тамплиеры показаны крайне неоднозначно, а на чьей стороне правда — не сразу разберешь, флэшбеки о пестрой карьере русского ассасина — просто еще один любопытный штришок к мифологии Assassin's Creed.

В масштабах игрового сериала нам гораздо важнее линия пьянчуги Кросса, которая проливает свет на действительно серьезные вещи. Как вы помните по **Assassin's Creed 2**, к 2012 году в живых осталось лишь несколько молодых ассасинов, которые вынуждены постоянно скрываться. На страницах The Fall Кершл и Стюарт рассказывают, *как* на рубеже тысячелетий тамплиерам удалось нанести своим старым недругам столь сокрушительный удар и почему некогда многочисленный орден оказался на грани уничтожения.

Наконец, оформление у мини-серии тоже одно из лучших. Комиксы нередко иллюстрируют сразу несколько художников, но мало кому из них удается работать так слаженно, как Стюарту и Кершлу. Разница в стилях практически незаметна, Assassin's Creed: The Fall — образцово-показательный комикс по мотивам игры: отличный рисунок дополняет проработанный до мелочей сюжет, который интересен как сам по себе, так и в контексте игрового сериала. +



www.igromania.ru

ЦЕНТР ИГРОВОЙ ИНФОРМАЦИИ

Дмитрий Злотницкий

DRAGON AGE: УКРАДЕННЫЙ ТРОН

Порядком запоздавший и никуда не годный приквел к «Dragon Age: Начало»

- **Жанр:** приключенческое фэнтези
- **Автор:** Дэвид Гейдер
- **Издательства:** «Азбука», «Азбука-Аттикус»
- **Язык:** русский
- Твердый переплет, 384 стр.

Оценка: 3/5

В 2007-м, за полгода до релиза **Mass Effect**, свет увидел приквел, **Mass Effect: Revelation**, написанный ведущим сценаристом игры Дрю Карпишиным. Роман представлял нам главного антагониста Mass Effect Сарена, и книгу, как вслед за ней и игру, расхватали как горячие пирожки.

Весной 2009-го, когда **BioWare** вносила последние штрихи в свой новый блокбастер «**Dragon Age: Начало**», канадцы решили действовать по той же схеме. За написание романа, проливающего свет на игровую предысторию, вновь взялся сценарист (на сей раз Дэвид Гейдер), а одним из центральных героев книги стал небезызвестный нам Логэйн Мак-Тир. Тот самый, который уже в дебюте «Начала» предал своего короля и впоследствии старательно вставлял палки в колеса Серому стражу и его боевым товарищам.

Карпишин, как мы помним, практически не давал поводов усомниться в злодейской сущности Сарена, да и в игре полутонам места не нашлось. Логэйн же, несмотря на бандитскую физиономию, персонаж совсем иного рода — герой, пошедший по кривой дорожке, будучи уверенным, что выполняет свой долг. Молодой Логэйн, с которым нас знакомит Гейдер на страницах «**Украденного трона**», ни о чем таком даже не помышляет. До событий «Начала» остается еще три десятка лет, и порождениями тьмы пугают разве что маленьких детей.

Впрочем, у королевства Ферелден и без того проблем достаточно. Уже как век оно стонет под пятой завоевателей, и лишь свергнутая королевская фамилия при поддержке немногочисленных верных дворян продолжает вести непримиримую и бесплодную войну с оккупантами. От рук убийц гибнет Мятежная королева, и кажется, что все кончено: молодой и наивный принц Мэррик едва ли удержит знамя восстания. Но тут появляется Логэйн, желчный и неуживчивый простолюдин, который, несмотря на все свои недостатки, тоже мечтает увидеть родину свободной. Вдвоем приятели с новой силой раздувают пожар революции — и все мы уже знаем, к чему это приводит.

Завязка романа — банальнее не придумаешь. Однако сколько уже раз мы видели, как студия BioWare брала за основу какой-то поеденный молью сюжетец и вдыхала в него новую жизнь! Увы, об «Украденном троне» этого сказать нельзя. Читатель, мало-мальски знакомый с жанром, легко предскажет финал уже после пары-тройки глав. Несмотря на некоторую шаблонность, персонажи не лишены обаяния (в сущности, все повествование держится на их взаимоотношениях), но в полной мере ни один из героев не раскрыт. К тому же в «Украденном троне» совершенно не чувствуется масштаб происходящего. Речь в романе идет о судьбе целого королевства, но интриги и сражения у Гейдера выглядят детской возней в песочнице — особенно на фоне эпических событий, показанных в оригинальной игре. Да и какую-то новую информацию о мире Dragon Age искать в романе бесполезно.

Основная проблема «Украденного трона» в том, что Гейдер, в отличие от того же Карпишина, прежде книг не писал, а даже самый богатый сценарный опыт — не лучшее подспорье для начинающего автора. Гейдеру попросту не хватает мастерства, а условности и упрощения, которые уместно смотрелись бы в игре, литературному произведению строго противопоказаны.

Два года назад роман вполне бы подошел, чтобы скоротать время, остававшееся до релиза «Dragon Age: Начало», и ради знакомства с прошлым Ферелдена и Логэйна на очевидные минусы книги можно было закрыть глаза. Но после выхода второй части игры у «Украденного трона» нет шансов — поклонники Dragon Age однозначно устремятся в магазины за диском, а не за романом. +

экспертный сайт
о цифровой технике **mobi.ru**

<война против скучных гаджетов>
Вызываем подкрепление!

РАСКРАСИЛ КРЫШКУ НОУТБУКА?

ПРИКРУТИЛ К МОБИЛЬНИКУ МОТОРЧИК?

СДЕЛАЛ БЕСПОДОБНЫЙ МОДДИНГ КОМПЬЮТЕРА?

Присылай фотографии нескучных гаджетов на mail@mobi.ru и выигрывай нескучные призы.

Призы разыгрываются каждые две недели. Подробности о конкурсе "Нескучный гаджет" на сайте www.mobi.ru

Александр Башкиров

ФОРСАЖ 5

Все герои из всех «Форсажей» против знаменитого рестлера

- **Жанр:** битва титанов
- **Режиссер:** Джастин Лин
- **Сценаристы:** Крис Морган, Гэри Скотт Томпсон
- **В главных ролях:** Вин Дизель, Пол Уокер, Дуэйн Джонсон, Джордана Брюстер
- **Премьера:** 28 апреля

«**Форсаж 5**» небезразличен и любителям уличных гонок в экзотических декорациях, и давним поклонникам серии. Первым — потому, что на этот раз нам покажут, как это происходит у них там, в Бразилии: Рио-де-Жанейро приветствует вас распростертыми объятиями статуи Христа-Искупителя и американскими автомобилями семидесятых годов. Вторым — потому, что в новом «Форсаже» собраны актеры всех предыдущих частей франчайза с его десятилетней историей. Но даже если вы не рыдали над телом Хана в третьем «Форсаже» и не знаете, что приключилось с героиней Мишель Родригес в четвертом, — пятый фильм вам все равно придется посмотреть. В «Форсаже 5» впервые на экране сойдутся в рукопашной два титана современного экшена — Вин Дизель и Дуэйн «Скала» Джонсон.

Персонаж Дизеля, Доминик Торетто, в финале «Форсажа 4» сбежал из тюремного автобуса и теперь скрывается в трущобах Рио в компании друзей (Пола Уокера и Джорданы Брюстер). Герой Джонсона, федеральный агент Люк Хоббс, специализирующийся на розыске беглых преступников, идет по следу Доминика с командой суперполицейских, огромным пистолетом и коллекцией полувоенных средств передвижения.

В итоге не успевают Доминик и компания обокрасть местного наркобарона, протащить по улицам Рио огромный сейф и запустить в воздух множество полицейских автомобилей характерной сине-канареечной бразильской расцветки, как в фильм вламывается Хоббс и начинает преследовать героев на десятитонном бронированном грузовике.

Изначально роль Хоббса была написана для серьезного актера в возрасте — скажем, Томми Ли Джонса. Пригласить в новый «Форсаж» Скалу Вину Дизелю посоветовали комментаторы в **Facebook**. «А что, хорошая мысль!» — подумал Вин и позвонил своему старому другу Дуэйну, у которого как раз выдался свободный период между съемками в фильме «**Быстрее пули**» и переговорами по поводу участия в «**Неудержимых 2**» Сильвестра Сталлоне.

Точно известно, что Дизель и Скала в фильме дерутся. Подробности схватки пока в секрете, но оба актера в интервью дают понять, что это будет нечто эпическое и продолжительное. И, как обычно бывает в таких случаях, Джонсон добавляет, что в реальной жизни «легко побьет» Дизеля, а Вин в ответ только загадочно улыбается...

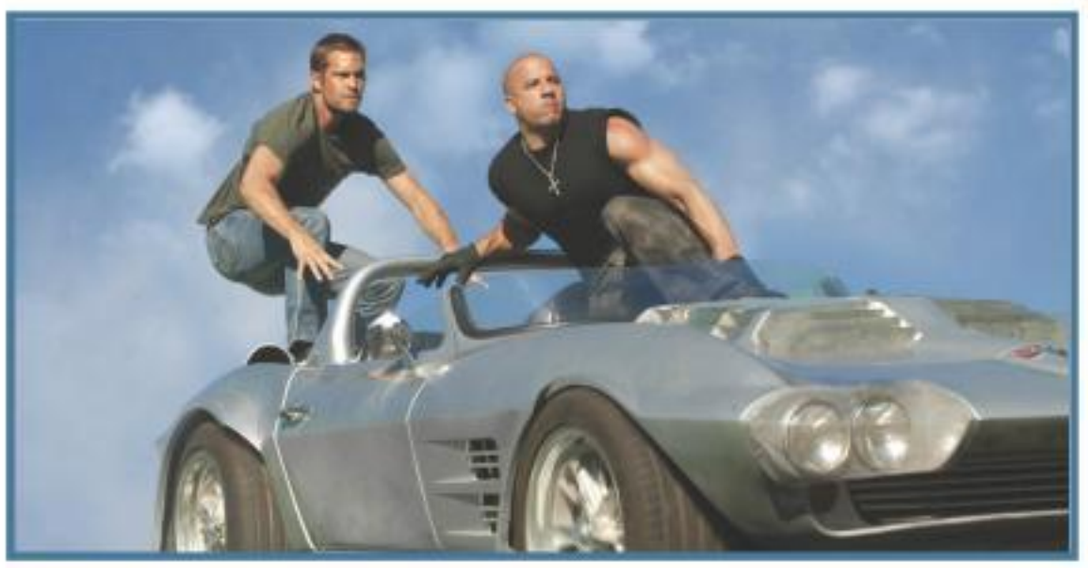
Однако взаимоотношения двух сверхперсонажей не исчерпываются обменом ударами: подобно Роберту Де Ниро и Аль Пачино в фильме «**Схватка**», Вин и Дуэйн будут мирно общаться за кофе в ресторане, пока зрители в зале будут изнывать от витающего в воздухе напряжения.

События четвертого и пятого «Форсажей» происходят перед третьим, так что в фильме участвует еще и Санг Кенг в роли вполне живого Хана; из «**Форсажа 2**» вернулись темнокожие весельчаки Тайриз Гибсон и Лудакрис. А режиссер «Форсажа 5» — Джастин Лин, нащупавший удачную пропорцию блестящих автомобилей и настоящего кино с живыми актерами в «**Тройном форсаже**» и развивший ее в «Форсаже» четвертом (фильм вышел очень успешный, собрал $353 млн и по мировым сборам обогнал даже оригинальный «Форсаж»).

Вин Дизель теперь не только главный герой, но и продюсер киносериала: по его словам, «Форсаж 4» и «Форсаж 5» являются лишь первыми двумя сериями новой автомобильной кинотрилогии. Где будет происходить действие шестой инсталляции? По одним данным, в следующей серии герои будут грабить Европу. По другим, Уокер и Дизель наконец-то оседлают космические корабли и будут участвовать в незаконных уличных гонках на Марсе.

В истории кинематографа не так уж часто встречаются сцены, где в честной рукопашной сходятся не просто два мускулистых актера, две звезды боевых искусств или два бывших спортсмена, а два мира, две трудных творческих судьбы, две идеологии.

В девяностых Жан-Клод Ван Дамм сошелся с Дольфом Лундгреном в «**Универсальном солдате**». В ранних двухтысячных — Джеки Чан с Джетом Ли в «**Запретном царстве**». Больше противостояние Скалы и Вина Дизеля, пожалуй, ни с чем и не сравнишь... Приходите посмотреть на историческую дуэль! Лихое кино с автомобильными трюками прилагается к ней в качестве бесплатного бонуса. +



Дмитрий Злотницкий

ULTRAMARINES: A WARHAMMER 40 000 MOVIE

CGI-недоразумение по мотивам популярнейшей вселенной

- **Жанр:** боевая фантастика
- **Режиссер:** Мартин Пик
- **Сценарист:** Дэн Абнетт
- **Роли озвучивают:** Теренс Стэмп, Джон Херт, Шон Пертуи, Стивен Вэддингтон, Дональд Самптер
- **Год выхода:** 2010

Оценка: 2/5

Наверное, все, кто знаком со стратегиями серии **Dawn of War**, согласятся, что вселенная **Warhammer 40 000** буквально просится на большой экран — к этому располагают и неповторимый визуальный стиль, и бесконечные эпические сражения. Последние вообще украсили бы любой голливудский блокбастер, но компания **Games Workshop** на полномасштабную экранизацию варгейма пока не замахивается, а вот снять на его основе CGI-мультфильм пытается уже давно.

Еще в начале двухтысячных был анонсирован анимационный фильм под названием **Bloodquest**. Он дожил лишь до первого трейлера и после мирно почил в бозе, но это ненадолго остудило пыл Games Workshop. В 2009 году стало известно, что в работе находится новый мультфильм, «**Ультрамарины**», посвященный похождениям бойцов одноименного ордена космического десанта. Десантников в качестве главных действующих лиц выбрали неспроста — эти перекаченные сверх всякой меры воители в громоздких доспехах давно стали визитной карточкой Warhammer 40 000. Впрочем, это оказалось единственным удачным решением.

Первые поводы опасаться за судьбу проекта появились уже вскоре после анонса. Сначала оказалось, что работает над «Ультрамаринами» студия, успевшая прославиться лишь мультиками для компании LEGO. Затем выяснилось, что режиссерское кресло доверено человеку, главное достижение которого — рекламный ролик к лондонской Олимпиаде 2012 года.

В то же время заподозрить Games Workshop в скупости было сложно. Озвучивать мультфильм позвали именитых актеров во главе с Теренсом Стэмпом. Заняться анимацией ультрамаринов поручили студии **Image Metrics**, благодаря которой ожили десятки персонажей **Red Dead Redemption**, **Grand Theft Auto 4** и **Assassin's Creed 2**. А сценарий доверили Дэну Абнетту — одному из лучших авторов, пишущих книги по мотивам Warhammer 40 000. Из всех вышеперечисленных в итоге не схалтурили только актеры — от которых в данном случае, к сожалению, мало что зависело.

От «Ультрамаринов» ожидали прежде всего насыщенного зрелища, и если бы авторы мультфильма сумели просто сделать нам красиво, то мы с легким сердцем бы простили им слабый сценарий и непроработанных персонажей. Но вместо того, чтобы стать главным козырем мультфильма, видеоряд оказался самым слабым его звеном. Тех, кто рассчитывает увидеть в «Ультрамаринах» зубодробительный экшен в духе трейлеров к Dawn of War, ожидает жесточайшее разочарование.

С первых же кадров закрадывается подозрение, что для фильма использовали рабочий материал так и не появившегося на свет Bloodquest. Примитивные спецэффекты, убогие модели персонажей, неестественные движения и мимика — местное CGI устарело лет на семь. Даже с учетом того, что мультфильм вышел сразу на DVD, минуя кинопрокат, демонстрировать сегодня такой уровень графики должно быть попросту стыдно.

О грандиозном размахе, присущем Warhammer 40 000, тоже можно забыть. «Ультрамарины» повествуют о маленькой спасательной экспедиции из десятка десантников, которые спешат на выручку братьям по оружию, столкнувшимся с силами Хаоса, — тоже, впрочем, весьма немногочисленными.

В итоге вместо масштабных сражений, которыми славится вселенная, нам предлагается любоваться вялыми стычками, которые поставлены так, словно режиссер никогда в жизни не слышал слова «драйв». Но даже им отводится в лучшем случае треть экранного времени: почему-то господину Пику показалось, что зрителям будет интереснее наблюдать, как десантники под аккомпанемент диалогов — сколь пафосных, столь же и бессмысленных — неспешно бродят по планете, которая по унылости пейзажа даст сто очков вперед Татуину.

В общем, мы снова с носом. По вселенной Warhammer 40 000 впору снимать не такие вот бездарные поделки, а экшены сродни «**Трансформерам**» Майкла Бэя, но «Ультрамарины» об этом могут только мечтать. +

Николай Жогов

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

СТИЛЬНЫЙ РОБОТ-ПЫЛЕСОС

Samsung NaviBot

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Скорость перемещения:** 0,3 м/с
- **Емкость контейнера для мусора:** 0,6 л
- **Уровень шума:** 70 дБ
- **Энергопотребление:** 40 Вт
- **Время автономной работы:** 1,5 ч
- **Время подзарядки:** 2 ч
- **Дополнительно:** пульт ДУ, док-станция, два блока для создания преград
- **Размеры:** 35,5x35,5x9,3 см
- **Вес:** 4 кг
- **Цена:** 20 000 рублей

Создать идеального робота-пылесоса давно пытаются многие компании, и теперь к ним присоединилась **Samsung** с ее старательным **NaviBot**. Известность бренда открывает перед роботом неплохие перспективы — давайте посмотрим, на что способен разумный корейский домработник.

Дизайн у новинки классический: это не андроид с трубкой от пылесоса наперевес, а привычная большая шайба на колесиках, всасывающая пыль, обрывки бумаги, волосы и шерсть. Это, пожалуй, самая удачная форма, ведь плоский робот может пролезть под кровать, закатиться под стол и освоить другие труднодоступные места. Небольшие неровности NaviBot без труда преодолевает, поскольку его колеса позволяют заезжать на «бордюры» высотой до полутора сантиметров.

С эстетической точки зрения девайс неоднозначен. Этот глянцевый малыш очень красив, но очевидно, что блестящие поверхности и пыль плохо сочетаются друг с другом. Как следствие, чумазого борца с пылью придется регулярно протирать, дабы он не растерял своего очарования — иначе новинка лишится главного козыря.

Из собственно «пылесосных» частей у NaviBot имеются одна щетка с всасывающим механизмом и пара крутящихся щеток с усиками — они сметают мусор к центральной части робота. Добывать грязь из углов комнаты без этой самой «усатости» было бы вообще невозможно — пылесос-то круглый, а помещения у нас, детей цивилизации, преимущественно прямоугольные.

Во время работы творение Samsung перемещается по комнате змейкой. Чтобы проложить оптимальный маршрут для уборки, пылесос сначала досконально изучает помещение, делая до 30 снимков в секунду, и, лишь проанализировав полученные результаты, приступает к работе. За безопасность неуклюжего чуда техники бояться не стоит — от случайных ударов о мебель его защищают прорезиненные вставки.

Впрочем, давать полную свободу действий NaviBot мы не рекомендуем: вдруг механический питомец захочет покататься по мокрому полу или почти собранному пазлу из тысячи деталек? В обоих случаях последствия могут оказаться летальными. К счастью, в комплекте с роботом идут специальные столбики, создающие непроходимую преграду: они генерируют особый сигнал, по которому NaviBot понимает, что за установленной границей его трудолюбию рады не будут.

Управление новинкой осуществляется либо с сенсорной панели на макушке бота, либо с пульта дистанционного управления. Настроек у устройства мало. Из любопытных — разве что связанные с работой по расписанию: электрический питомец может самостоятельно вылезать из док-станции в назначенное время, убирать помещение, а после возвращаться обратно. Если аккумулятор NaviBot сядет раньше, чем квартира засияет чистотой, он устроит себе перекур вблизи зарядного устройства — и после этого вновь приступит к уборке.

Главная проблема NaviBot в том, что пользы от него не больше, чем от других представленных сегодня на рынке роботов-пылесосов, и типичные для них недостатки никуда не делись. Во-первых, качество уборки оставляет желать лучшего: мощность всасывания у новинки невелика. С очисткой ковров робот справляется очень плохо, а если в доме есть интенсивно линяющее зверье, то девайс быстро забивается шерстью и его приходится чистить. Кроме того, NaviBot не распознает степень загрязненности того или иного участка, так что проехаться лишний раз по особо непривлекательной поверхности он не догадается. Вторая типичная болезнь подобных устройств — топографический кретинизм — также не обошла новинку стороной: боту ничего не стоит застрять в четырех ножках стула или запутаться в проводах. В итоге решение от Samsung — это скорее дорогая игрушка, нежели полезное в быту устройство.

БЮДЖЕТНАЯ МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА ПОД НОВЕЙШИЕ ПРОЦЕССОРЫ INTEL

Gigabyte GA-PH67A-UD3

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Поддерживаемые процессоры:** Intel Core i3/i5/i7/Pentium/Celeron под LGA1155
- **Чипсет:** Intel H67 Express
- **Оперативная память:** 4x DDR3-800/1066/1333 МГц до 16 Гб
- **Слоты расширения:** 2x PCIe 2.0 x16 (x16+x4), CrossFireX, 3x PCIe 2.0 x1, 2x PCI
- **Дисковая подсистема:** 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2 (RAID 0, 1, 5, 10)
- **Звук:** 8-канальный аудиокодек Realtek ALC892
- **Задняя панель:** PS/2, 2x USB 3.0, 8x USB 2.0, LAN, 2x S/PDIF-out (коаксиальный и оптический), аудио
- **Формфактор:** ATX
- **Размеры:** 305x215 мм
- **Цена:** 3800 рублей

Иногда, чтобы продукт стал успешным, нужно попросту убрать из него все лишнее. Так поступила **Gigabyte** при разработке материнской платы **GA-PH67A-UD3**. Ее основа — чипсет **Intel H67 Express**. Он ориентирован на создание рабочих лошадок со встроенной графикой, однако Gigabyte рекомендации производителя отвергла и лишила плату всех видеовыходов. Результат — воспользоваться интегрированным в процессор видеоядром невозможно, зато себестоимость материнки ощутимо ниже. Более того, отказ от поддержки встроенной графики позволил унифицировать дизайн этой платы с дизайном **GA-P67A-UD3**, что тоже благотворно сказалось на цене.

Почитатели интегрированной графики будут воротить от новинки нос — и пусть. Мы-то знаем: она позволяет собрать производительную игровую систему с новейшим процессором и мощной одиночной видеокартой без существенных затрат на материнскую плату. А главное — эта система будет надежной, ведь фирменные технологии Gigabyte никуда не делись. Правда, владельцам GA-PH67A-UD3 лучше сразу забыть о разгоне и связке CrossFireX. Первое нежелательно из-за слабого разгонного потенциала чипсета, а второе — из-за низкой скорости дополнительного графического разъема, ведь он работает в режиме x4, а при наличии в системе устройств под PCIe x1 и вовсе переключается в режим x1.

Кроме того, вы не встретите на этой плате устаревших разъемов для IDE-винчестеров и флоппи-дисководов, коими до сих пор оснащается большинство недорогих материнок. Нет здесь и не самого востребованного FireWire, зато есть пара портов USB 3.0, реализованных контроллером **NEC**, и два разъема SATA Rev. 3, за которые следует сказать спасибо новому чипсету.

Таким образом, Gigabyte GA-PH67A-UD3 — недорогая плата с небольшим, но актуальным спектром возможностей.

УВЕСИСТЫЙ МЕДИАПЛЕЕР ДЛЯ ПУТЕШЕСТВЕННИКОВ

COWON X7

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 4,3 дюйма (480x272, 16 млн цветов), ЖК, сенсорный
- **Жесткий диск:** 120/160 Гб
- **Поддержка карт памяти:** нет
- **Форматы видео:** AVI, WMV, ASF
- **Формат субтитров:** SMI
- **Форматы аудио:** MP3, WMA, FLAC, OGG, APE, WAV
- **Формат графики:** JPEG
- **Формат текста:** TXT (UTF-8, Unicode)
- **Диапазон воспроизводимых частот:** 20-20 000 Гц
- **Соотношение сигнал/шум:** 95 дБ
- **Выходная мощность (наушники):** 30 + 30 мВт
- **Сопротивление (наушники):** 16 Ом
- **Время автономной работы:** 103 часа аудио, 10 часов видео
- **Цвета:** белый, черный, фиолетовый
- **Интерфейсы:** USB 2.0, Bluetooth 2.0
- **Дополнительно:** радио, флэш-плеер, диктофон
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный
- **Время автономной работы:** музыка — 103 ч, видео — 10 ч
- **Время зарядки:** 2,5 ч
- **Размеры:** 7,9x12,7x1,5 см
- **Вес:** 212 г
- **Цена:** 10 390 рублей

На прилавки магазинов поступил очередной плеер от **COWON**. На этот раз — массивный, вместительный и удивительно долгоиграющий. Имя ему — **X7**. По размерам новинка превосходит даже коммуникаторы-переростки вроде **HTC HD2**, так что подобрать для плеера подходящий карман будет затруднительно. Вес также впечатляет — больше двухсот граммов. А все потому, что в X7 используется очень мощный аккумулятор (плеер может обеспечить сто часов непрерывного воспроизведения аудио) и 1,8-дюймовый жесткий диск объемом до 160 Гб. Это должно особенно понравиться ценителям lossless-форматов, тем более что качество звука у новинки, как, впрочем, и у всех плееров COWON, на высоте.

Естественно, разработчики оснастили «кирпичик» большим дисплеем, однако в качестве видеоплеера X7 не так хорош. Причин две. Первая — экран обладает смешным для 4,3-дюймовой диагонали разрешением в 480x272 пикселя (такого даже в бюджетных смартфонах нет!). Вторая — плеер поддерживает мало форматов видео. Устройство работает лишь с файлами AVI, WMV и ASF, а список используемых кодеков ограничен XviD SP/ASP, WMV 7/8/9 и DivX 3/4/5. Это несколько странно, поскольку другие модели COWON отличаются большей всеядностью.

В общем, в качестве устройства на каждый день новинку не порекомендуешь, однако COWON X7 точно придется по душе людям, привыкшим к частым путешествиям.

КРОХОТНЫЙ WI-FI-АДАПТЕР

TRENDnet TEW-648UBM

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Поддерживаемые стандарты:** IEEE 802.11b/g/n
- **Частотный диапазон:** 2,4 ГГц
- **Шифрование:** 64/128-bit WEP, WPA/WPA2-RADIUS, WPA-PSK/WPA2-PSK
- **Дополнительно:** кнопка WPS
- **Размеры:** 2x1,5x0,7 см
- **Вес:** 1 г
- **Цена:** 700 рублей

Миниатюрный USB-адаптер **TEW-648UBM** от **TRENDnet** — это, пожалуй, самое простое решение для людей, желающих наделить свой ноутбук поддержкой скоростных сетей Wi-Fi. В чем практичность этого устройства? Прежде всего в крайне малых размерах: подключенный девайс выступает из разъема всего на 9 мм. Bluetooth-передатчики и ресиверы от периферии, обладающие схожим с TEW-648UBM дизайном, можно встретить довольно часто, но вот полноценный Wi-Fi-адаптер, облаченный в столь крохотный корпус, мы видим впервые. Воткнув новинку в ноутбук, можно навсегда забыть о факте ее существования, ведь беспокоиться об извлечении устройства из USB-порта перед транспортировкой не будет нужды.

Удивительно, но функциональность адаптера не была принесена в жертву портативности. Устройство поддерживает быстрый стандарт передачи данных IEEE 802.11n, а дальнобойность новинки, если верить спецификации, может достигать 50 метров. Понятно, что в реальности зона покрытия у TEW-648UBM будет скромнее, однако по этому параметру он вряд ли окажется намного слабее конкурентов.

На корпусе адаптера можно обнаружить крохотную кнопку — она отвечает за активацию функции Wi-Fi Protected Setup (WPS), облегчающей процесс подключения к беспроводным сетям. Кроме того, новинка поддерживает технологию Wi-Fi Multimedia Quality of Service, которая присваивает мультимедийным данным приоритет — это позволяет минимизировать задержки при просмотре потокового видео или, скажем, игре по Сети. Наконец, TRENDnet TEW-648UBM дружит со всеми современными алгоритмами аутентификации и шифрования — словом, мал, да удал.

НОВАЯ ИНКАРНАЦИЯ ВЕЛИКОЙ ИГРОВОЙ МЫШИ

Razer DeathAdder Black Edition

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип сенсора:** оптический
- **Разрешение сенсора:** 3500 dpi
- **Количество кнопок:** 4 + колесико-кнопка
- **Соединение:** проводное (USB)
- **Частота опроса:** 1000 Гц
- **Время отклика:** 1 мс
- **Встроенная память:** нет
- **Размеры:** 12,8x7x4,3 см
- **Цена:** 2400 рублей

Мышь **Razer DeathAdder** — это настоящий ветеран среди игровых мышей. Оригинальная модель была представлена лет пять назад, однако ее до сих пор можно встретить в арсенале многих геймеров. Не желая забрасывать популярный девайс, Razer в свое время выпустила обновленную версию мыши, оснащенную более мощным сенсором, а теперь предлагает еще одну модификацию легендарного грызуна — **DeathAdder Black Edition**.

В эпоху мышей со встроенной памятью и переключателями чувствительности новинка выглядит очень просто, если не сказать — архаично (ее можно сравнить с классическими спорткарами, лишенными какой-либо автоматики). «Движок» у новинки превосходный: передвижения контролирует мощный сенсор с разрешением 3500 dpi и временем отклика в 1 мс. Эргономика (аэродинамика?) также на высоте — форма корпуса не претерпела изменений, но это даже к лучшему, поскольку оригинальный DeathAdder прекрасно ложится в руку. А вот с управлением у многих могут возникнуть проблемы, ведь манипулятор оснащен всего двумя дополнительными кнопками — под большим пальцем. Дополнительных элементов, облегчающих жизнь игрока, нет и в помине.

Приписку «Black Edition» в названии мышь получила из-за расцветки. Дизайнеры Razer покрыли устройство краской цвета мокрого асфальта и поменяли материалы, из которых оно изготовлено: корпус стал более шероховатым, а на боковых вставках теперь присутствует резина, снижающая вероятность выскальзывания. Кнопки как будто чуть потеряли в упругости (стали легче нажиматься) и кликают не так звонко, как у оригинальной DeathAdder.

Попытка Razer вернуться к истокам внушает уважение, однако стоит реанимированная классика недешево, и будет ли она востребована современными игроками — неизвестно.

САМЫЙ БЫСТРЫЙ «ЯБЛОЧНЫЙ» НОУТБУК

Apple MacBook Pro 15 (MC723LL/A)

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Экран:** 15,4 дюйма (1440x900), ЖК, LED-подсветка
- **Процессор:** Intel Core i7-2720QM (2,2 ГГц)
- **Оперативная память:** 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц
- **Графика:** AMD Radeon HD 6750M 1 Гб + Intel HD Graphics 3000 (автоматическое переключение)
- **Жесткий диск:** 750 Гб (5400 об/мин)
- **Оптический привод:** DVD-R (8x, щелевая загрузка)
- **Разъемы:** 2x USB 2.0, Thunderbolt, FireWire 800, GbLAN, аудио
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 2.1 + EDR
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный
- **Время автономной работы:** до 7 часов
- **Дополнительно:** веб-камера, кардридер, кенсингтонский замок, подсветка клавиатуры, датчик освещенности
- **Операционная система:** Mac OS X 10.6 (Snow Leopard)
- **Размеры:** 36,4x24,9x2,41 см
- **Вес:** 2,54 кг
- **Цена:** 90 000 рублей

Линейка профессиональных ноутбуков от **Apple** подверглась очередному обновлению. Как нетрудно догадаться, причина появления новых устройств — процессоры **Sandy Bridge**, причем на эти кристаллы перевели все три модели **MacBook Pro**, включая 13-дюймовую версию, ранее довольствовавшуюся древним **Core 2 Duo**. Впрочем, 15-дюймовый лэптоп все равно интереснее.

В старшей модификации **MacBook Pro 15**, известной как MC723LL/A, используется четырехъядерный мобильный процессор Core i7-2720QM (2,2 ГГц). Мощнее его — только Core i7-2820QM (2,3 ГГц), да и то всего на несколько процентов. Применив столь производительный чип, Apple удалось увеличить вычислительную мощность своих ноутбуков сразу в два раза. Графическая подсистема также стала гораздо шустрее: «яблочники» отказались от линейки **NVIDIA** в пользу продуктов **AMD**, и в MC723 за работу с пикселями отвечает быстрая плата Radeon HD 6750M с гигабайтом собственной памяти. При низких нагрузках в дело вступает экономная графика Intel HD Graphics 3000, интегрированная в процессор. Ко всему прочему, объем жесткого диска увеличен до 750 Мб, а старая вебкамера уступила место FaceTime HD, способной снимать видео в разрешении 720p. Несмотря на мощную начинку, батареи ноутбука хватает на 7 часов веб-серфинга.

Что еще интересно, в новых MacBook Pro впервые применен порт **Thunderbolt**, совместная разработка Intel и Apple. Этот разъем, по замыслу создателей, должен стать убийцей развивающегося USB 3.0: Thunderbolt отличается вдвое бо́льшей пропускной способностью, а также позволяет подключать к одному порту сразу шесть независимых устройств, в числе которых может быть и внешний дисплей. Работа интерфейса базируется на протоколах DisplayPort и PCIe, что обеспечивает ему универсальность. По форме новый разъем идентичен mini-DisplayPort и даже может использоваться в качестве видеовыхода.

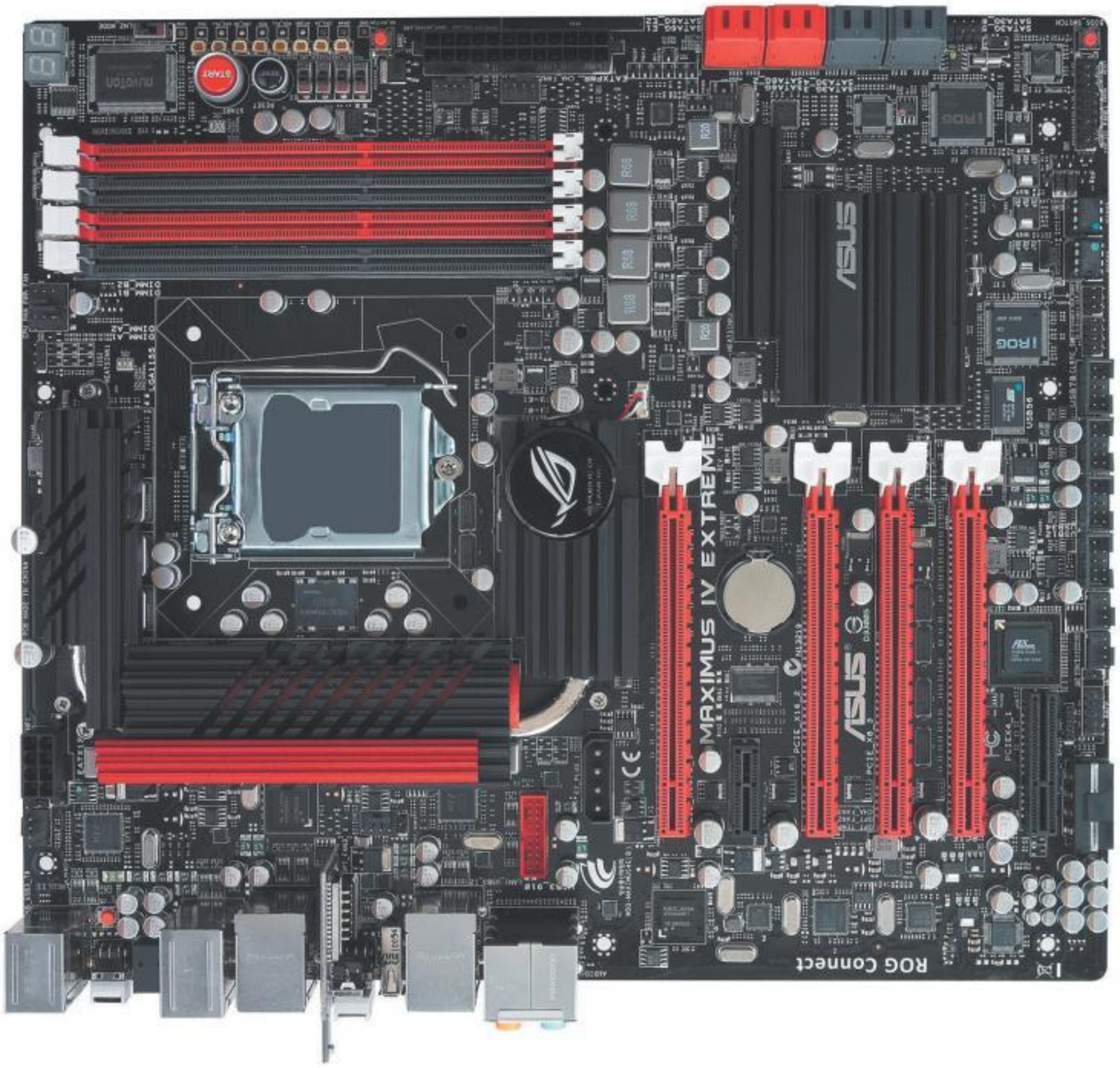
Apple уже долгое время не меняет дизайн MacBook Pro, поэтому внешне новый ноутбук ничем не отличается от прародителя — у него все тот же тонкий алюминиевый unibody-корпус, большой удобный трекпад и островная клавиатура с подсветкой. Похоже, разработчики просто не знают, каким образом улучшить дизайн этих устройств, ведь MacBook Pro — это одни из самых красивых и стильных лэптопов современности. Ну и, конечно же, одни из самых дорогих.

КРАСНЫЙ БАРОН

Тестирование материнской платы ASUS Maximus IV Extreme

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Чипсет:** Intel P67 Express
- **Поддерживаемые процессоры:** Core i3/i5/i7 под LGA1155
- **Поддерживаемая память:** 4x DDR3-1333/1600/1866/2133/2200 МГц до 32 Гб
- **Графические разъемы:** 4x PCIe x16 (x16, x8+x8; x8+x8+x8)
- **Слоты расширения:** 1x PCIe x1, 1x PCIe x4
- **Дисковая подсистема:** 4x SATA Rev. 3, 4x SATA 2
- **Звуковая подсистема:** Realtek ALC889, 8 каналов
- **Задняя панель:** 1x PS/2 (клавиатура/мышь), 8x USB 3.0, 1x USB 2.0, 2x GbLAN, 1x S/PDIF-out, 2x eSATA, 1x FireWire, аудио
- **Формфактор:** eATX
- **Габариты:** 305x269 мм
- **Цена на март 2011 года:** 10 500 рублей



В мартовском номере «Игромании» мы так увлеклись архитектурой новых процессоров **Intel Sandy Bridge**, что не успели подробно рассказать о новом чипсете **P67 Express**. Самое время сделать это теперь, обсудив **ASUS Maximus IV Extreme**, топовую материнскую плату из серии **Republic of Gamers**, поддерживающую массу интересных технологий и, самое главное, новую особенность Sandy Bridge — Extensible Firmware Interface (EFI BIOS).

Богато

Плата поставляется в большой темно-красной коробке, разделенной на две части. В первой лежит вся комплектация — провода, мостики SLI/CrossFire, кабель для настройки через ноутбук, панель расширения с двумя USB, отдельный модуль Bluetooth 2.1+EDR. Во второй красуется сама Maximus IV Extreme.

Несмотря на то что это топовая плата, сделано все очень компактно. Тут нет громоздких кулеров, каких-то невероятных стофазных систем питания и тому подобного. Все, как говорится, по уму.

Процессорный сокет окружает система из трех радиаторов, пронизанных теплопроводными трубками. Еще один радиатор стоит над южным мостом. На питание процессора идет восемь фаз, на память — три. Все элементы первоклассные: тут и конденсоры с малыми потерями на нагрев, и катушки с ферритовыми сердечниками. За стабильность работы можно не волноваться.

Справа от процессорного сокета стоят четыре фирменных слота под оперативную память DDR3. Максимальный объем — до 32 Гб, частота — до 2200 МГц. Крепления под кулер прежние, стойки от LGA1156 подойдут. Сам процессорный сокет по сравнению с LGA1156 тоже почти не изменился: те же габариты, та же защелка, только по-другому расположены контакты.

Сколько ставить?

Под кулерами располагаются четыре слота PCIe x16, один PCIe x1 и один PCIe x4 с открытой задней стенкой. Ограничение в 24 линии PCIe на P67 Express ASUS обошла, распаяв на плате чипы **NVIDIA nForce 200** и **PLX**. К сожалению, воспользоваться сразу всеми слотами не получится: расположены они слишком близко друг к другу. Максимум можно собрать систему из трех видеокарт, которые будут работать по схеме x8+x8+x8. Отметим, что в погоне за PCIe ASUS отказалась от старых PCI и IDE: можно забыть про древние дисководы, звуковые платы и ТВ-тюнеры.

Для подключения жестких дисков на нижней грани платы стоит по четыре порта SATA 2 и SATA Rev. 3. Установлены они под прямым углом к текстолиту, так что доступ к ним есть всегда. Все остальные порты ASUS раскидала по периметру платы. И чего тут только нет: контакты на внешние USB, вывод звука, порты для подключения дополнительных вентиляторов, датчиков температуры, есть даже разъемы для измерения напряжений.

На фронтальную панель ASUS вывела набор выходов на 7.1-акустику (к сожалению, Realtek, а не X-Fi), восемь USB 3.0, один USB 2.0, два eSATA, а также два LAN-входа. Добавили и парочку кнопок — RoG Connect и перезагрузки.

Проще некуда

Собрать систему на новой плате просто. Мы поставили процессор **Core i7-2600K**, накрыли его кулером **Cooler Mater Hyper N620**, воткнули рядом две планки **Kingston HyperX DDR3-1666**, установили **ZOTAC GeForce GTX 570** и подключили все это к блоку питания мощностью 850 Вт. Куда тяжелее оказалось разобраться с настройками. ASUS Maximus IV Extreme буквально усеяна различными кнопками, рычажками и лампочками. И если назначение клавиш с подписями вроде «BIOS_SWITCH», «CLR_CMOS», «Power» и «Reset» понятно, то вот сообразить, зачем нужны переключатели с маркировками «GO_BUTTON», «PCIe x16» и «LN2_MODE», гораздо сложнее.

Мы обратились к инструкции. Как оказалось, все эти кнопки предназначены для экстремальных режимов работы. Поставили быструю оперативку? Нажмите кнопку «GO_BUTTON» — и плата сама подберет безопасные настройки. Не запускается SLI-связка из нескольких видеокарт? Отключаете по очереди порты PCIe x16 и проверяете, какая из плат виновата. Кнопка «LN2_MODE» понадобится разве что прожженным оверклокерам: она позволяет аккуратно загрузить систему при использовании жидкого азота.

Дополнительный плюс для любителей разгона — визуальный контроль. Рядом с каждым элементом системы — видеокартами, жесткими дисками, процессором, памятью — стоят светодиоды, сигнализирующие о процессе загрузки, уровнях разгона и подаваемого напряжения. Для более точного контроля есть ЖК-дисплей, отображающий POST-коды.

На автомате

Как и **ASUS Crosshair IV Formula**, о которой мы рассказывали в «Игромании» №8/2010, Maximus IV Extreme поддерживает все фирменные функции и технологии серии RoG, в том числе управление с ноутбука и работу с частотами и напряжениями из-под Windows. Поэтому сейчас мы не будем тратить время на описание всех этих особенностей и перейдем к самому интересному — EFI BIOS.

Это новая система настройки компьютера. В принципе, перед нами все тот же BIOS, но уже с поддержкой родного разрешения экрана и нормальных шрифтов. EFI BIOS умеет работать с мышкой, позволяет снять скриншот и сохранить его на флэшку. Работать в системе непривычно, но адаптируешься настолько быстро, что возвращаться к старому BIOS нет никакого желания.

У EFI от ASUS есть два режима работы. Первый — мониторинг параметров, второй — полное управление системой, разгоном, загрузкой и т.д. Нас, естественно, заинтересовал последний. Количество изменяемых параметров в нем превышает разумные пределы. Настроить можно абсолютно все, начиная значением BCLK и заканчивая точечным выставлением вольтажа каждой планки памяти. К сожалению, пользоваться всем этим почти не приходится.

Как мы уже писали, Intel ограничила разгон по шине и оставила только управление множителем. Из-за этого процесс разгона превратился в простую формальность: выставил в BIOS множитель, проверил на стабильность и успокоился. Никаких подборов частот с шагом в 1 МГц и тому подобной радости. Фактически можно вообще ничего не настраивать вручную. Maximus IV Extreme сразу предлагает поднять частоту Core i7-2600K до 4,6 ГГц — и ничего не трогать. Забавно, но в нашем случае эта частота оказалась единственно возможной: как мы ни старались ее повысить, нам так и не удалось. Да, с увеличением напряжения получалось запускать Core i7-2600K на 4,7 ГГц, но стабильной работы мы так и не увидели.

●●●

Впечатление от Maximus IV Extreme двоякое. С одной стороны, ASUS обошла все ограничения чипсета, добавила линии PCIe, поставила множество портов и снабдила нас массой возможностей для разгона. С другой — все это на практике не нужно. Разгонять процессоры стало слишком просто и неинтересно. Не добавляет радости и тот факт, что в продаже сейчас только два кристалла с разблокированным множителем. Поэтому отдавать 10 500 рублей за Maximus IV Extreme стоит только при условии, что вы готовы потратиться на Core i7-2600K и очень любите разгон. ● ***Дмитрий Колганов***

+ ПЛЮСЫ +

+ богатые возможности
+ огромный набор портов
+ хорошая комплектация
+ система мониторинга
+ EFI BIOS

— МИНУСЫ —

– высокая цена
– порты PCIe стоят слишком близко друг к другу

АТОМНО-ИОННЫЙ ВЕЛОСИПЕД

Тестирование нетбука ASUS Eee PC 1215N

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** двухъядерный Intel Atom D525, 1,8 ГГц
- **Оперативная память:** 4 Гб DDR3-800 МГц
- **Графическая подсистема:** Intel GMA HD + NVIDIA Ion 2 (GT218), автоматическое переключение между адаптерами NVIDIA Optimus
- **Экран:** 12,1 дюйма (1366x768), глянцевое покрытие, LED-подсветка
- **Жесткий диск:** 320 Гб (5400 об/мин)
- **Привод оптических дисков:** нет
- **Звук:** поддержка High-definition, два динамика, микрофон
- **Беспроводные интерфейсы:** Wi-Fi 802.11b/g/n, Bluetooth 3.0
- **Основные разъемы:** 3x USB 2.0 (опционально 2x USB 3.0 и 1x USB 2.0), VGA (D-sub), HDMI, LAN, аудио
- **Операционная система:** Windows 7 Home Premium
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 6 элементов
- **Дополнительно:** камера 0,3 Мп, кардридер
- **Размеры:** 29,6x20,3x3,7 см
- **Вес:** 1,45 кг
- **Цена на март 2011 года:** 18 000 рублей

Чем хороши нетбуки? Тем, что они дешевые, маленькие, легкие и долго работают от аккумулятора. Чем плохи? Низкой производительностью (особенно графической) и неудачной эргономикой.

Недавно **ASUS** выпустила нетбук, в котором эти традиционные недостатки практически устранены: модель **ASUS Eee PC 1215N** обладает крупным 12-дюймовым дисплеем, двухъядерным процессором и графикой **NVIDIA**. Давайте разбираться, получился ли у компании идеальный нетбук.

Снаружи

Дизайн ASUS Eee PC 1215N несколько странен. У этой модели, в отличие от недавней **Eee PC 1018P** с металлическим корпусом и крышкой, все детали выполнены из пластика. Так что Eee PC 1215N — нетбук явно не имиджевый. На утилитарность дизайна намекают также крышка и панели вокруг тачпада — гладкие, но не глянцевые.

Диссонанс вносят глянцевая рамка дисплея и такая же пластина, в которую вписаны островные клавиши. Благодаря этим псевдоукрашениям нетбук отлично выглядит на витрине магазина, но в реальной жизни он мгновенно собирает отпечатки пальцев. Постоянно придется оттирать как минимум пластик между клавишами — что делать не так уж просто. Это не вяжется с вполне разумным использованием немаркого пластика на крышке.

Впрочем, по сравнению с предыдущей моделью этой линейки, **Eee PC 1201N**, это большой шаг вперед. Старый нетбук вообще был с ног до головы в блестящем ламинате, теперь же глянца сравнительно немного.

Кроме того, существенно лучше стал такой немаловажный для переносного компьютера элемент, как сенсорная панель. Огромные размеры, ровная поверхность, по которой хорошо скользит палец, крупные и удобные кнопки. После типичных для нетбуков микроскопических тачпадов сенсорная панель Eee PC 1215N вызывает чуть ли не восторг.

Клавиатура тоже удалась. Полноразмерные кнопки, правильная раскладка — даже для двухэтажной клавиши «Enter» нашлось место. Опять-таки, по сравнению с обычными 10-дюймовыми нетбуками — просто небо и земля.

Разумеется, то же самое можно сказать и про дисплей. Он не только значительно больше, чем у обычных нетбуков,

Синтетический тест PCMark05

Модель нетбука	CPU	Memory
ASUS Eee PC 1018P (Atom N455, одно ядро, 1,66 ГГц)	1437	2540
HP Mini 210VT (Atom N470, одно ядро, 1,83 ГГц)	1606	2719
HP TouchSmart tm2-1080er (Pentium SU4100, два ядра, 1,3 ГГц)	3137	3195
Acer TimelineX 3820T (Core i3-330M, два ядра, 2,13 ГГц)	5645	5201
ASUS Eee PC 1215N (Atom D525, два ядра, 1,8 ГГц)	**2143**	**2873**

Синтетический тест 3DMark06

Модель нетбука	Overall	SM2.0	SM3.0	CPU
ASUS Eee PC 1018P (Intel GMA 3150)	155	72	N/A*	499
HP Mini 210VT (Intel GMA 3150)	170	78	N/A*	542
HP TouchSmart tm2-1080er (Intel GMA 4500MHD)	544	166	214	1172
HP TouchSmart tm2-1080er (ATI Mobility Radeon HD 4550)	3134	1171	1363	1181
Acer TimelineX 3820T (Intel GMA HD)	1706	519	697	2227
ASUS Eee PC 1215N (NVIDIA Ion 2)	**2661**	**1122**	**1061**	**932**

Время автономной работы (часы)

Модель нетбука	Чтение		Просмотр HD-видео
	Мин. яркость	Макс. яркость	Макс. яркость
ASUS Eee PC 1018P (44,4 Вт/ч)	8,2	6,0	3,8
HP Mini 210VT (31,6 Вт/ч)	4,3	3,5	2,3
HP TouchSmart tm2-1080er (62,2 Вт/ч)	9,2	7,4	4,8
Acer TimelineX 3820T (66,6 Вт/ч)	8,4	7,4	3,7
ASUS Eee PC 1215N (56,2 Вт/ч)	**6,6**	**5,2**	**3,6**

у него еще и разрешение куда более высокое — 1366x768. Все окошки на экране прекрасно помещаются — не в пример нетбукам с типичным разрешением 1024x600.

Набор коммуникационных разъемов тоже немного расширен: помимо привычных трех портов USB, кардридера, аналогового выхода на монитор и аудиопортов, Eee PC 1215N может похвастаться цифровым видеовыходом HDMI. Кроме того, можно найти модель с двумя портами USB 3.0 и одним USB 2.0.

Внутри

Процессору добавили второе вычислительное ядро и увеличили частоту (со стандартных для нетбуков 1,6 ГГц ее подняли до 1,8 ГГц), однако CPU все равно получился не слишком шустрый. Практически любой ULV-процессор **Intel** — с заметно меньшей номинальной частотой — обладает более высокой производительностью, а уж о полноценных **Core i3/i5/i7** и говорить нечего. Так что по скорости работы с обычными приложениями ASUS Eee PC 1215N не слишком далеко ушел от типичных нетбуков.

А вот по части графики прогресс налицо: **NVIDIA Ion** второго поколения — штука довольно-таки мощная. Она примерно в двадцать раз быстрее, чем **Intel GMA 3150** (адаптер, интегрированный в современные процессоры семейства Atom), почти в шесть раз быстрее, чем GMA 4500MHD, и в два с лишним раза быстрее, чем Intel GMA HD (адаптер, используемый в процессорах Core i3/i5/i7 до Sandy Bridge).

Некоторая несбалансированность конфигурации — это еще полбеды. Есть и другая загвоздка — энергопотребление. Процессор Atom D525 создавался не для нетбуков, а для неттопов — устройств, для которых потребление электричества является не самым главным параметром. Для мобильного использования Atom D525 подходит не лучшим образом. Дополнительный графический адаптер от NVIDIA тоже не скрашивает картину, даже несмотря на старания технологии **Optimus**, автоматически переключающей графику с интегрированной на внешнюю.

В итоге от достаточно емкого шестиэлементного аккумулятора ASUS Eee PC 1215N работает примерно столько же, сколько работают обычные нетбуки от малоемких, тонких и легких батарей: около 5-6 часов в режиме чтения и примерно 3,5 часа при просмотре HD-видео с максимальной яркостью экрана. Не так уж мало, но до нетбуков-рекордсменов очень далеко. Да и многие полноразмерные ноутбуки работают от батареи значительно дольше.

Еще одна проблема Eee PC 1215N — цена. В России он стоит 18 000 рублей — для нетбука это очень много.

Если рассматривать ASUS Eee PC 1215N именно как нетбук, то его достоинства очевидны. За счет большого экрана и крупной клавиатуры за ним удобно работать, а благодаря графике от NVIDIA можно безо всяких ограничений смотреть HD-фильмы и — с большим или меньшим успехом, все-таки графика начального уровня — играть.

Вот только на нетбук Eee PC 1215N уже не очень похож. Он крупнее, тяжелее, дороже и от аккумулятора работает не так долго. Больше он смахивает на традиционный 12-дюймовый ноутбук, а такие у ASUS уже давно есть. Например, модель **ASUS U20Ft** обойдется примерно в те же деньги, что и Eee PC 1215N, только у U20Ft при тех же размерах и весе крышка металлическая и процессор помощнее. Так стоило ли изобретать атомно-ионный велосипед? ● ***Алексей Дрожжин***

ПЛЮСЫ

+ мощная для нетбука графика (можно играть и смотреть HD-фильмы)
+ большой для нетбука экран
+ удобный крупный тачпад

МИНУСЫ

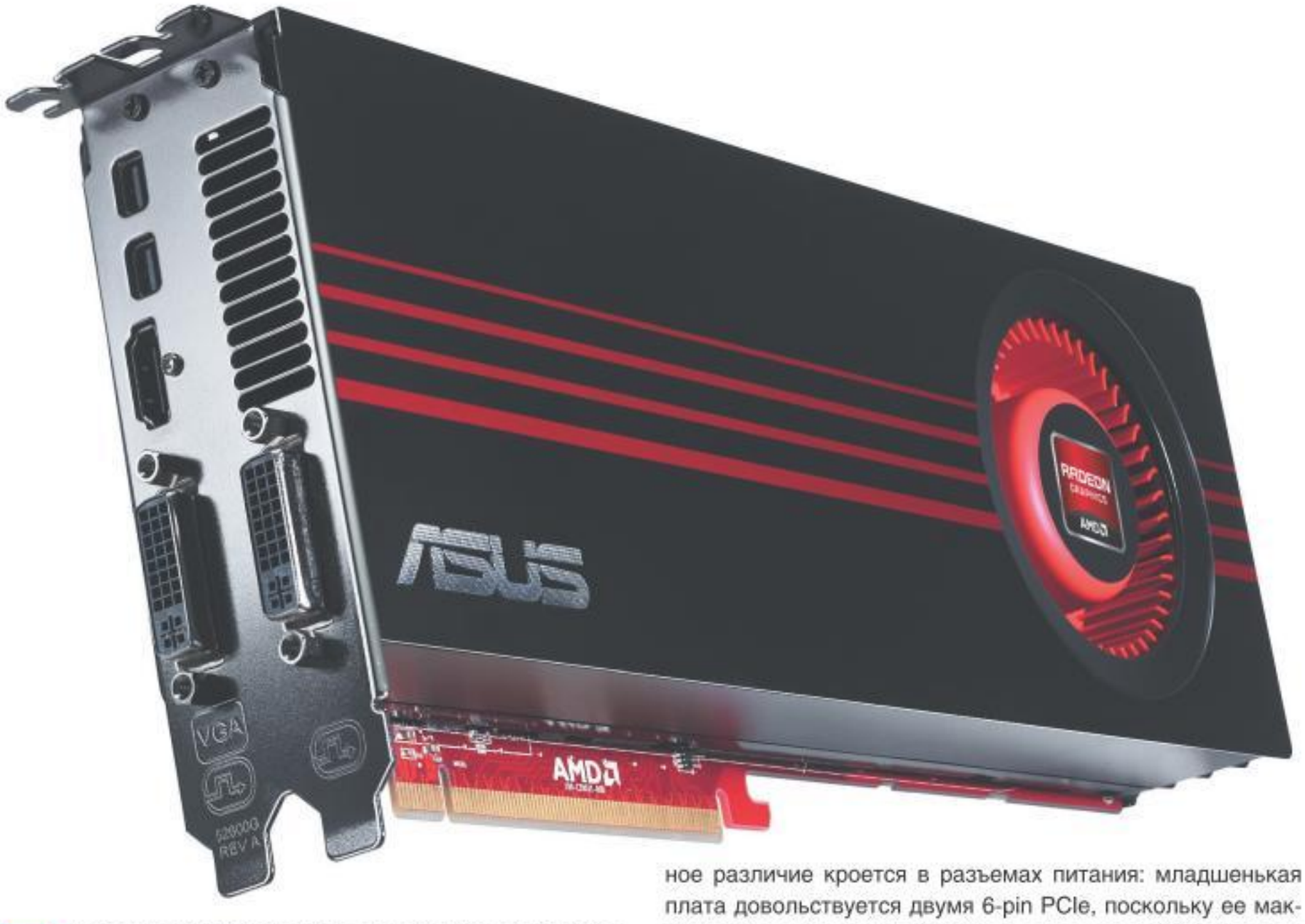
– малое время автономной работы
– тяжелый для нетбука
– дорогой для нетбука
– маркая глянцевая пластина клавиатуры

СЕСТРА-БЛИЗНЯШКА

Тестирование видеокарты AMD Radeon HD 6950

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Ядро:** Cayman
- **Количество транзисторов:** 2,64 млрд
- **Техпроцесс:** 40-нм
- **Количество потоковых процессоров:** 1408 шт.
- **Частота графического ядра:** 800 МГц
- **Частота потоковых процессоров:** 800 МГц
- **Тип, объем памяти:** GDDR5, 2 Гб
- **Частота памяти:** 5000 МГц
- **Шина данных:** 256 бит
- **Количество текстурных блоков:** 88 шт.
- **Количество блоков растеризации:** 32 шт.
- **Энергопотребление:** 200 Вт
- **Интерфейс:** PCIe 2.0 x16
- **Цена на март 2011 года:** 9000 рублей



В февральском номере мы основательно протестировали новую видеокарту от **AMD**, **Radeon HD 6970**, и пришли к неутешительному выводу, что по сравнению с гораздо более дешевой **Radeon HD 5870** она чуть быстрее в DX11-приложениях, но не более того. Другое творение компании, выпущенное в тот же день, дошло до нашей лаборатории только сейчас. Чем порадует **Radeon HD 6950**, младшая сестричка одночипового флагмана компании?

Минимум изменений

Сдерживать потенциал Radeon HD 6950 инженеры AMD решили проверенным способом: отключением части функциональных блоков графического ядра и снижением рабочих частот. Из 24 SIMD-ядер отрезали два, так что чип лишился 128 потоковых процессоров и 8 текстурных блоков. Впрочем, оставшийся арсенал все равно впечатляет: видеокарта насчитывает 1408 потоковых процессоров и 88 ROP — этого должно хватить для любой современной игры. Подсистему памяти резать не стали: шина у устройства по-прежнему 256-битная, а объем распаянной GDDR5 равен 2 Гб. Сами чипы, правда, используются менее качественные, так что их рабочая частота составляет 5000 МГц против 5500 МГц у старшей модели. Заметим, что многие производители уже анонсировали удешевленные версии Radeon HD 6950 с 1 Гб памяти.

Обычно AMD наделяет видеокарты на базе одного чипа разным дизайном, однако в случае с HD 6950/6970 это не так. Внешне адаптеры абсолютно идентичны — одна длина, один дизайн кожуха системы охлаждения. Единственное различие кроется в разъемах питания: младшенькая плата довольствуется двумя 6-pin PCIe, поскольку ее максимальное энергопотребление не превышает 200 Вт, а вот HD 6970 с ее TPD в 250 Вт оснащена 6-контактным и 8-контактным разъемами. Как показывает практика, делать это разграничение было не обязательно: платам HD 6950, превращенным в HD 6970 путем перепрошивки BIOS, питания вполне хватает. Под кожухом СО можно узреть уже знакомый нам кулер на основе испарительной камеры. Дизайн печатной платы у обеих видеокарт также идентичен.

В собственной нише

Слайды с презентации Radeon HD 6950 говорят о том, что этот адаптер должен создать на рынке собственную нишу и конкурировать с какой-либо видеокартой напрямую в его обязанности не входит. В сущности, так и есть: рекомендованная цена новинки составляет $280, а в этом сегменте сегодня других актуальных решений нет.

Для сравнения с **ASUS EAH 6950** мы взяли **Radeon HD 6970**, **HD 6870**, **HD 5870** и **GeForce GTX 470**. Первые две модели — это соседи испытуемой платы в иерархической лестнице AMD. Старая HD 5870 попала в список из-за сопоставимой на момент теста цены. Ну а GeForce GTX 470 — это плата NVIDIA, наиболее близкая по цене к HD 6950 (правда, разница все равно очень велика).

Что в итоге? Отставание новичка от Radeon HD 6970 колеблется в диапазоне от 5 до 12 процентов в зависимости от теста. При большой разнице в цене такой результат HD 6950 можно считать отличным. Отрыв Radeon HD 6950 от недавней HD 6870 составляет все те же 5-12 процентов в DX10-бенчмарках, но с рендерингом под DirectX 11 све-

Технические характеристики

Характеристика	AMD Radeon HD 6950	AMD Radeon HD 6970	AMD Radeon HD 6870	AMD Radeon HD 5870	NVIDIA GeForce GTX 470
Ядро	Cayman	Cayman	Barts XT	Cypress	GF100
Количество транзисторов	2,64 млрд	2,64 млрд	1,7 млрд	2,15 млрд	3 млрд
Техпроцесс	40-нм	40-нм	40-нм	40-нм	40-нм
Количество потоковых процессоров	1408 шт.	1536 шт.	1120 шт.	1600 шт.	448 шт.
Частота графического ядра	800 МГц	880 МГц	900 МГц	850 МГц	607 МГц
Частота потоковых процессоров	800 МГц	880 МГц	900 МГц	850 МГц	1215 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 2 Гб	GDDR5, 2 Гб	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 1,28 Гб
Частота памяти	5000 МГц	5500 МГц	4200 МГц	4800 МГц	3348 МГц
Шина данных	256 бит	256 бит	256 бит	256 бит	320 бит
Количество текстурных блоков	88 шт.	96 шт.	56 шт.	80 шт.	56 шт.
Количество блоков растеризации	32 шт.	32 шт.	32 шт.	32 шт.	40 шт.
Энергопотребление	200 Вт	250 Вт	151 Вт	188 Вт	215 Вт
Интерфейс	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16
Цена на март 2011 года	9000 рублей	11 500 рублей	7000 рублей	8600 рублей	7200 рублей

Синтетические тесты

3DMark Vantage

Модель видеокарты	GPU	CPU	Overall	Соотн.
AMD Radeon HD 6950	17 572	**17 303**	17 504	100%
AMD Radeon HD 6970	**19 098**	17 175	**18 578**	**106%**
AMD Radeon HD 6870	15 131	16 493	15 450	88%
AMD Radeon HD 5870	17 402	17 326	17 383	99%
NVIDIA GeForce GTX 470	13 656	45 937	16 566	95%

Unigine Heaven Benchmark 2.0

Модель видеокарты	FPS	Overall	Соотношение производительности
AMD Radeon HD 6950	23,7	596	100%
AMD Radeon HD 6970	**24,8**	**626**	**105%**
AMD Radeon HD 6870	13,8	348	58%
AMD Radeon HD 5870	11,4	288	48%
NVIDIA GeForce GTX 470	19,9	502	84%

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	AMD Radeon HD 6950	AMD Radeon HD 6970	AMD Radeon HD 6870	AMD Radeon HD 5870	NVIDIA GeForce GTX 470
Resident Evil 5 (DX10)					
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	101,5	**110,1**	96,1	105,8	97
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	94,5	**108,5**	89,6	99,4	88,2
Соотношение производит.	100%	**112%**	95%	105%	94%
Devil May Cry 4 (SC2, DX10)					
SuperHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	—	—	—	—	**122**
SuperHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	143,9	**157,9**	126,3	131,5	110,4
Соотношение производит.	100%	**110%**	88%	91%	77%
Aliens vs. Predator (Demo, DX11)					
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	49,6	**53,9**	39,6	48,7	47,2
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	44,4	**48,3**	35,4	43,5	42,3
Соотношение производит.	100%	**109%**	80%	98%	95%
Соотношение цены	100%	**127%**	78%	96%	80%
Соотношение производит.	100%	**110%**	88%	98%	89%

жая Radeon HD 6950 справляется куда лучше — спасибо новеньким движкам тесселяции. А вот Radeon HD 5870 уже устарела и в тестах уступает Radeon HD 6950. Представительница зеленого лагеря, GeForce GTX 470, проиграла HD 6950 во всех тестах, что было вполне ожидаемо.

●●●

Можно констатировать, что у **AMD** получилась действительно хорошая видеокарта с поддержкой множества новых технологий, в том числе долгожданной тесселяции. Radeon HD 6950 стоит своих денег, и если вы готовы потратить на графическую плату порядка 9000 рублей, то выбор очевиден. ● ***Николай Жогов***

+ ПЛЮСЫ +

+ существенно дешевле, но лишь немного медленнее Radeon HD 6970
+ перепрошив BIOS, можно превратить плату в Radeon HD 6970
+ есть удешевленные версии с 1 Гб памяти

— МИНУСЫ —

– цена завышена из-за отсутствия конкурентов

ЖЕЛТАЯ БЕСТИЯ

Тестирование видеокарты NVIDIA GeForce GTX 560 Ti

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Ядро:** GF114
- **Количество транзисторов:** 1,95 млрд
- **Техпроцесс:** 40-нм
- **Количество потоковых процессоров:** 384 шт.
- **Частота графического ядра:** 822 МГц
- **Частота потоковых процессоров:** 1645 МГц
- **Тип, объем памяти:** GDDR5, 1 Гб
- **Частота памяти:** 4008 МГц
- **Шина данных:** 256 бит
- **Количество текстурных блоков:** 64 шт.
- **Количество блоков растеризации:** 32 шт.
- **Интерфейс:** PCIe 2.0 X16
- **Энергопотребление:** 170 Вт
- **Цена на март 2011 года:** от 7500 рублей

Когда **NVIDIA** представила видеокарты **GeForce GTX 580** и **GTX 570**, мы не сомневались, что скоро появятся их бюджетные версии. И вот свершилось — в продажу отправили **GTX 560 Ti**, прямую наследницу **GTX 460**. В прошлом году эта видеокарта поставила с ног на голову весь рынок. Плата за 7000 рублей показывала по 100 fps в DX10- и по 30 fps в DX11-играх. Как такое было возможно? Да очень просто.

Фирма веников не вяжет

К моменту запуска GTX 460 разработчики сообразили, что урезать под слабые платы топовый процессор **GF100** — это работать себе в убыток, поэтому создали новый кристалл, **GF104**. Вместо шестнадцати у него было всего восемь SM-блоков, зато в каждый установили не 32, а 48 CUDA-ядер. В сумме это давало уже 12 полноценных SM-блоков, но с ограничением в восемь движков тесселяции и 64 текстурных блока. За счет такого упрощения NVIDIA смогла взвинтить частоту работы GF104 до 675 МГц.

Процессор получился настолько мощным, что в теории должен был обогнать **GTX 470**. Выставлять напоказ недостатки GF100 разработчикам не хотелось, и они лишили GTX 460 одного SM-блока. Теперь же, когда в запасе есть быстрые GTX 580 и GTX 570, NVIDIA нечего боятся, и она представила GF104 во всей красе: с новым названием, **GF114**, и на свежей видеокарте — **GTX 560 Ti**.

Кроме вернувшегося на место SM-блока, изменений немного. В основном — фирменные черты GF11x: улучшенное отсечение граней, обработка FP16-текстур за один такт, сниженное энергопотребление, активный троттлинг процессора и, конечно, огромные частоты работы. Новый процессор получился на 20% быстрее и функционирует на частоте 822 МГц. Больше ничего не поменяли. Шина памяти — 256 бит, объем GDDR5 — 1 Гб, ROP — 32 штуки.

Титановый

Кроме нового процессора и увеличенных частот, в GTX 560 Ti есть еще одна интересная вещь — приставка «**Ti**» в названии. Зачем NVIDIA ее поставила и что она означает, неизвестно, но споры ведутся ожесточенные. Масла в огонь подливает и то, что у NVIDIA уже были серии с таким названием.

Впервые «Ti» появилась на видеокартах **GeForce2** и **GeForce3** в 2001 году и обозначала перевод производства со 180- на 150-нм нормы. Прожила серия недолго. В 2003 году суффикс появился еще на видеокартах **GeForce4 4x00** — и после пропал на долгих восемь лет, чтобы вернуться к нам в 2011 году на, кстати, «пятой» серии видеокарт NVIDIA.

Зачем компании понадобилось возрождать старый и основательно подзабытый бренд — непонятно. Вполне возможно, что так NVIDIA обозначает старший вариант GTX 560: есть мнение, что скоро компания выпустит видеокарты с ограниченными возможностями и без соответствующего окончания.

Узнай меня

Дизайн GTX 560 Ti NVIDIA оставила на совести производителей, так что различных версий платы в продаже пруд пруди. В основном они отличаются расцветкой и системой охлаждения, но бывают и более серьезные изменения — встречаются увеличенные частоты процессора, видеопамяти или больший объем GDDR5. На тесты мы достали два варианта: референсную карточку от **ZOTAC** и разогнанную — от **Palit**. О последней расскажем во врезке, а о стандартной поговорим прямо сейчас.

GeForce GTX 560 Ti в версии от ZOTAC — это невообразимое сочетание черного пластика, желтого металла и замысловатой штамповки. Для работы плата требует 170 Вт и две 6-pin вилки питания. Для вывода изображения есть четыре порта — два DVI, DisplayPort и HDMI. Сама карта небольшая, всего 23 см, и влезет в любой корпус.

Подобрать конкурентов для GTX 560 Ti было нелегко. Когда мы только начинали тест, средняя цена карты была на уровне **Radeon HD 6950**, **HD 5870** и **GTX 470** — 9500 рублей. К окончанию тестов цена снизилась до 7500 рублей, и плата оказалась чуть дороже **HD 6870**. В итоге на нашем стенде с **Core i7-920** и 6 Гб оперативной памяти **Kingston HyperX DDR3-1666** побывало сразу шесть видеокарт.

Ты знал

Результаты оказались предсказуемыми. GTX 560 Ti с легкостью обошла GTX 470 и HD 6870, разгромив их во всех тестах. А вот справиться с основными конкурентами не смогла. Radeon HD 5870 показала результат на 3% выше испытуемой, а HD 6950 — на 6%. Покупать старый топ от **AMD**, конечно, уже поздно, все-таки карточка проигрывает в бенчмарках DX11-игр, а вот на HD 6950 точно стоит обратить внимание: карта вышла победителем большинства прогонов.

К сожалению, рекомендовать что-то к выбору мы пока не можем, слишком уж активно меняются цены. Твердо скажем только одно: производительность всех видеокарт соответствует их стоимости. Так что берите из расчета своих финансов — не прогадаете.

●●●

Что касается самой GTX 560 Ti, то карта получилась отличной. Она экономичная, холодная и очень производительная. К этому нужно добавить приличный разгонный потенциал: процессор любой GTX 560 Ti легко поднимается до 900 МГц, а карты с заводским разгоном стоят ненамного дороже стандартных версий. В общем, если нужна хорошая карточка за 7500 рублей, не думайте — покупайте GTX 560 Ti. ● *Дмитрий Колганов*

Технические характеристики

Характеристика	NVIDIA GeForce GTX 560 Ti	NVIDIA GeForce GTX 470	AMD Radeon HD 5870	AMD Radeon HD 6870	AMD Radeon HD 6950
Ядро	GF114	GF100	Cypress XT	Barts XT	Cayman Pro
Количество транзисторов	1,95 млрд	3 млрд	2,15 млрд	1,7 млрд	2,64 млрд
Техпроцесс	40-нм	40-нм	40-нм	40-нм	40-нм
Кол-во поток. процессоров	384 шт.	448 шт.	1600 шт.	1120 шт.	1408 шт.
Частота графического ядра	822 МГц	607 МГц	850 МГц	900 МГц	800 МГц
Частота поток. процессоров	1645 МГц	1215 МГц	850 МГц	900 МГц	800 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5 1 Гб	GDDR5 1,28 Гб	GDDR5 1 Гб	GDDR5 1 Гб	GDDR5 2 Гб
Частота памяти	4008 МГц	3348 МГц	4800 МГц	4200 МГц	5000 МГц
Шина данных	256 бит	320 бит	256 бит	256 бит	256 бит
Кол-во текстурных блоков	64 шт.	56 шт.	80 шт.	56 шт.	88 шт.
Кол-во блоков растеризации	32 шт.	40 шт.	32 шт.	32 шт.	32 шт.
Интерфейс	PCIe 2.0 X16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16
Энерго-потребление	170 Вт	215 Вт	188 Вт	151 Вт	200 Вт
Цена на март 2011 года	от 7500 рублей	7200 рублей	8600 рублей	7000 рублей	9000 рублей

Синтетические тесты

3DMark Vantage

Модель видеокарты	GPU	CPU	Overall	Соотн.
ZOTAC GeForce GTX 560 Ti (822/4008 МГц)	17 603	47 601	20 896	100%
Palit GeForce GTX 560 Ti Sonic (900/4200 МГц)	**18 738**	**50 174**	**22 218**	**106%**
ZOTAC GeForce GTX 470	13 656	45 937	16 566	80%
PowerColor Radeon HD 5870	17 402	17 326	17 383	84%
AMD Radeon HD 6870	15 131	16 493	15 450	74%
ASUS EAH 6950	17 572	17 303	17 504	84%

Unigine Heaven Benchmark 2.0

Модель видеокарты	FPS	Overall	Соотношение
ZOTAC GeForce GTX 560 Ti (822/4008 МГц)	22,7	572	100%
Palit GeForce GTX 560 Ti Sonic (900/4200 МГц)	23,6	594	**104%**
ZOTAC GeForce GTX 470	19,9	502	88%
PowerColor Radeon HD 5870	11,4	288	50%
AMD Radeon HD 6870	13,8	348	61%
ASUS EAH 6950	**23,7**	**596**	**104%**

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	ZOTAC GeForce GTX 560 Ti (822/4008 МГц)	Palit GeForce GTX 560 Ti Sonic (900/4200 МГц)	ZOTAC GeForce GTX 470	PowerColor Radeon HD 5870	AMD Radeon HD 6870	ASUS EAH 6950
Resident Evil 5						
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	105	**108,5**	97	105,8	96,1	101,5
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	92,8	99,3	88,2	**99,4**	89,6	94,5
Соотношение производительности	100%	**105%**	94%	104%	94%	99%
Devil May Cry 4						
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	133,8	**141,6**	122	—	—	—
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	131	134,2	110,4	131,5	126,3	**143,9**
Соотношение производительности	100%	104%	88%	100%	96%	**110%**
Aliens vs. Predator						
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	44,8	47,9	47,2	47,2	39,6	**49,6**
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	39,8	42,7	42,3	42,3	35,4	**44,4**
Соотношение производительности	100%	107%	106%	106%	89%	**111%**
Соотношение цены	100%	106%	96%	115%	93%	120%
Соотношение производительности	100%	105%	96%	103%	93%	106%

НЕ ТОРМОЗИ

Помимо стандартных версий GTX 560 Ti, в продаже есть множество разогнанных вариантов. У нас на тестах побывала **Palit GeForce GTX 560 Ti Sonic**: процессор у нее разогнан до внушительных 900 МГц, а память — до 4200 МГц. Система охлаждения соответствующая. Большой алюминиевый кулер накрывает не только процессор с памятью, но еще и все элементы питания, плюс его охлаждают два вентилятора.

К сожалению, несмотря на высокие частоты, производительность платы выросла всего на 6% — это, конечно, хорошо, но нам хотелось бы больше. Зато заметим, что 900 МГц — далеко не предел для нового процессора. В продаже уже есть варианты с невероятной скоростью 1 ГГц! Мы пробовали добиться таких цифр на нашем тестовом стенде, но ни карта ZOTAC, ни карта Palit не смогла подняться выше стабильных 950 МГц.

+ ПЛЮСЫ +

+ высокая производительность в DX11-приложениях
+ хороший разгонный потенциал
+ скромное энергопотребление

— МИНУСЫ —

– цена карты активно скачет

ВИАГРА ДЛЯ СТАРИННЫХ ИГР

Тестирование многофункциональной игровой консоли Defender MultiMix Magic

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 3,5 дюйма (TFT, 320x240), цветной
- **Разрядность процессора:** 32 бит
- **Количество встроенных игр:** 21
- **Встроенная память:** 2 Гб
- **Флэш-карта:** microSD
- **Форматы игр:** BIN, GBA, SNES, SEGAMD, NES, GB, GBC
- **Форматы аудио:** MP3, WMA, WAV, AAC, AMR, OOC, FLAC
- **Форматы видео:** AVI, WMV, MP4, MOV, MPEG, DAT, FLV, 3GP, RM, RMBV
- **Максимальное разрешение фото:** 2048x1536
- **Максимальное разрешение видео:** 640x480
- **Основные разъемы:** mini-USB, 3,5-мм миниджек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный
- **Время работы:** игры — 3,5 ч, музыка — 3-5 ч, видео — 2 ч
- **Время зарядки:** 2 ч
- **Материал корпуса:** пластик
- **Цвет:** белый
- **Габариты:** 13,7x7,4x1,4 см
- **Вес:** 147 г
- **Цена на март 2011 года:** 3000 рублей

В наши дни ретроигры из местечкового феномена, кружка по интересам для горстки ~~стареющих~~ взрослеющих геймеров превратились в игровую площадку без границ. В среде ретро покрытые пылью артефакты обретают новое дыхание, пульс приходит в норму, а вновь найденные «старинки» из розового детства конвертируются в минуты счастья.

С недавних пор приобщиться к ретрогеймингу не так уж и сложно: в прошлом году на рынке мультимедиаустройств появилось сразу несколько серий портативных консолей, эмулирующих образы старых игр, — свои приставки выпустили **Ritmix**, **Yo!gi**, **Digital Function**. Последней к ним присоединилась **Defender** со своей консолью **Defender MultiMix Magic**. Новенькая приставка разделывается с конкурентами одной левой — и видится нам одним из лучших способов подружиться с ретроиграми.

Нюансы были учтены

Долго описывать внешний вид MultiMix Magic нет смысла: все элементы управления — шифты, кнопки, крестовина — у консоли стандартные и отлично видны на фотографии. На верхнем ребре корпуса расположен слот для microSD-карточки, на нижнем — гнездышки встроенного микрофона и жесткого сброса настроек, мини-джек для наушников, разъем mini-USB и порт для подключения геймпадов.

Да, самая приятная особенность MMM — и одновременно настоящее ноу-хау на рынке портативных приставок — два комплектных геймпада. Это очень сильная, выигрышная черта MultiMix, ведь раньше в России не было переносной карманной игровой системы, спроектированной с учетом игры вдвоем. Мы, конечно, помним о полулегальной **Sega MD Gopher** с ИК-портом для подключения внешних контроллеров, но на родине слонов их днем с огнем не сыщешь. А в MMM у каждого геймпада — собственный провод. Неудобно лишь, что слот для подключения один, поэтому провода обоих контроллеров сдвоены на конце и сведены в один разъем.

На тыльной стороне консоли расположены глазок встроенной камеры и отсек для сменного литиево-ионного аккумулятора — самого обычного, BL-5B, который легко находится в продаже. Задняя крышка у приставки не глянцевая и не маркая, как у PSP.

Консоль собрана добротно и в руки ложится хорошо. Она не слишком миниатюрна и, по ощущениям, очень напоминает **Nintendo DS Lite** (а это, согласитесь, большой комплимент Defender). Несколько раз доходило до абсурдного: когда игры просили «нажать «Старт», автор неоднократно тыкал другую кнопку, которая расположена на том же месте, где у DSLite — клавиша старта.

В большинстве случаев кнопок на фронтальной панели достаточно для комфортной игры, однако есть одно досадное исключение. В играх шифты работают не так, как положено: они не распознаются в качестве активных кнопок и лишь дублируют функции клавиш «+» и «—», регулирующих уровень громкости. При этом привычные «плюс» и «минус» на консоли тоже есть, но расположены они не очень удачно, рядом с экраном, и нажимать их не так удобно, как шифты.

В итоге без шифтов, то есть без пятой и шестой клавиш действия, возникает сложность с шестикнопочными играми Mega Drive и SNES. Увы, но четырех кнопок на передней панели недостаточно, например, для полноценной игры в **Mortal Kombat 3**.

Рывок к успеху

Легендарный 16-битный файтинг MK3, разумеется, для MMM родным не является. Как мы уже говорили, консоль создана с прицелом на ретрогеймеров: одна из ключевых ее возможностей — загрузка образов игр с 8-, 16- и 32-битных приставок. Defender заявляет поддержку образов целой плеяды консолей: Nintendo Entertainment System, Famicom, Dendy, Nintendo Game Boy, Nintendo Game Boy Color, Super Nintendo Entertainment System, Super Famicom, Sega Mega Drive, Nintendo Game Boy Advance. Солидно, не правда ли?

Эмуляция на MultiMix Magic сделана как надо. Образы игр не тормозят и практически всегда распознаются. Была, правда, пара случаев, когда игра работала быстрее обычного, как бы в ускоренном режиме: во время тестирования у нас возникало ощущение, что **Boogerman: A Pick and Flick Adventure** (SMD), **Earthworm Jim 2** (GBA) и еще нескольких игр подсели на метамфетамин.

Таких игр, как эти классические платформеры, в приставку можно загрузить великое множество: один образ — это 2-4 Мб, а в вашем распоряжении — 2 Гб встроенной флэш-памяти (фактически, правда, несколько меньше — 1,67 Гб) и слот расширения для карт microSD.

Так себе подборочка

Библиотека встроенных игр у приставки скромная — всего 21 название, причем львиную долю составляют казуалки. Все их можно разбить по жанрам или характерным признакам. Так, чаще всего попадаются вариации азартных игр (блек-джек, рулетка, модификация покера «покажи руку» с одним соперником), клоны Bejeweled (**Fruit Party**, **Orchard**), аркады и скролл-шутеры (**Incoming**, **Bumper Cars**, **Jet Girl**, **Deep Killer**), головоломки (**Go Bang**, **Egg Swallower**, **Smart Blocks**).

Приличных среди них — кот наплакал. Отметить можно всего четыре игры: **Space Battle Ball** как неплохой (в свете остального) арканоид; аккуратно скопированные с OutRun или Mario Kart гоночки **Racer**; клон Super Mario Bros. 2 под именем **Elemental Spirit** и, наконец, аркаду **Battle Ground**, где можно засесть в Т-72 и уничтожать образцы вражеской техники в псевдоисторических сценариях.

С остальными, увы, швах: они рассчитаны либо на слишком юного игрока (**Mole Hunting**, вариация Whac-A-Mole с примитивными условиями и графикой), либо криво сделаны (тетрис **Burning Tetris**, клон «Пакмена» **Ghost Worm**), либо попросту не переведены на английский язык (две игры сборника, **Deep Treasures** и **Mahjong**, общаются только иероглифами). Однако большая часть игр все-таки предлагает выбор между китайским и английским — к нашему европейскому счастью!

Поразительно, но во встроенных играх раскрыт отнюдь не весь потенциал консоли. Так, ни одна из комплектных казуалок не поддерживает режим игры вдвоем. Получается, что два геймпада в комплекте — только для эмулируемых игр. То же самое справедливо и для системы сохранения: в игрушках базового набора «сейвиться» не дают. Наконец, все обязательные игры, за исключением Elemental Spirit, которая выглядит гостем с консоли старшего поколения, заточены под родное разрешение экрана — 320x240 точек.

●●●

В общем, если бы функционал Defender MultiMix Magic ограничивался только стандартными играми, мы едва бы стали рассказывать о приставке. Но за поддержку образов NES-, GBA- и SMD-игр консоль получила индульгенцию.

После тестирования MMM остается приятное послевкусие. По демократичной цене — за 3000 рублей — Defender предлагает хорошую многофункциональную консоль. MultiMix Magic и угождает вкусам широкой игропублики: ретрофилам дарит ключ к огромному числу «старинок», а детям или казуалам предлагает два десятка несложных, но веселых игр. Дополнительные стимулы к покупке — функции ридера (весьма аскетичного и простого, но все же), любительской камеры, диктофона и аудиоплеера.

Таким образом, норматив по функциональности сдан, а бонусы — заменяемый аккумулятор, два геймпада и поддержка культовых вещиц типа Killer Instinct — наверняка порадуют всех ретрогеймеров, ищущих альтернативу уже устаревшим GP32 или GP2X.

● *Антон Белый*

+ ПЛЮСЫ +

+ поддержка образов игр 7 разных консолей
+ два геймпада в комплекте
+ поддержка loseless-аудиоформата FLAC

– МИНУСЫ –

– отсутствие реальной поддержки игр для 32-битных консолей (PlayStation, Saturn)
– декоративные шифты
– файлы форматов SNES и BIN распознаются не всегда

ТОЛЬКО ТРОНЬ

Тестирование электронной книги Sony PRS-350

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 5 дюймов (600x800, 16 градаций серого, E-ink Pearl)
- **Пользовательская память:** 2 Гб, из них доступно 1,4 Гб
- **Поддерживаемые форматы:** LRF, TXT, (BBeB Book), RTF, EPUB, DOC, PDF; JPEG, GIF, PNG, BMP
- **Управление:** сенсорный экран, кнопки
- **Интерфейс:** micro-USB
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 940 мАч
- **Цвета:** черный, серебристый, розовый
- **Габариты:** 14,5x10,4x0,85 см
- **Вес:** 155 г
- **Цена на март 2011 года:** 6500 рублей

МИР МАНИЯ ВЫБОР РЕДАКЦИИ!

+ ПЛЮСЫ +

+ четкий светлый дисплей
+ удобное сенсорное управление
+ адекватная цена
+ небольшой вес
+ качественный корпус
+ помещается в карман куртки

— МИНУСЫ —

– хрупкий стилус
– аккумулятор живет не больше недели интенсивного чтения
– людям с небольшой ладонью книгу будет неудобно держать

Электронные книги **Sony** у нас очень популярны: они традиционно выделяются на фоне остальных читалок броским оформлением, высоким качеством и адекватной ценой — особенно на пятидюймовые модели. Тем интереснее взглянуть на **Sony PRS-350** — недорогой миниатюрный ридер с сенсорным управлением и самым быстрым и контрастным дисплеем на рынке.

Сероглазая

Передняя панель книжки сделана из грубоватого алюминия, а задняя затянута приятным на ощупь софттач-пластиком. Пятидюймовый дисплей обрамлен тонким, не больше сантиметра, ободком корпуса. Из-за этого держать книгу привычным образом (зажав большим и указательным пальцами или взяв двумя руками с обеих сторон) невозможно, не хватает места. PRS-350 надо обхватывать ладонью. Обладателям небольших рук, возможно, это будет неудобно, а остальным понравится: книжка легкая (155 граммов, как мобильный телефон), и запястье не напрягается.

Управление простое. Чтобы включить PRS-350, надо сдвинуть ползунок на верхнем торце книги. Дальше в нашем распоряжении ряд кнопок под дисплеем: перелистывание страниц влево-вправо, клавиши «Домой», «Масштаб текста» и «Меню». Кнопки большие, не промахнуться, но пользоваться ими почти не приходится — их с успехом заменяет сенсорный дисплей. Не бойтесь: желтушных пленок или мутных бликующих стекол тут нет.

Пальчики

Здесь задействована технология **zForce eBook Touch**, лицензированная Sony у шведской компании **Neonode**. По периметру дисплея расставлены излучатели, формирующие над ним решетку из невидимых глазу линий. Коснешься экрана — прервется луч, засчитается нажатие — точно, быстро. В отличие от стекла и пленок, лучи zForce eBook Touch никак не влияют на изображение. Но и у них есть минус — случайные срабатывания. Система реагирует даже на хлебную крошку.

Под сенсорный дисплей заточено все управление PRS-350. Меню — набор больших иконок. Заглавная страница разбита на четыре части. В шапке отображается текущая книга, ниже стоят крупные обложки последних трех прочитанных произведений, под ними — иконки заметок, коллекций книг и периодических изданий. Ну и в самом низу находятся вкладки приложений и настроек.

Возможностей у PRS-350 немного: она позволяет читать книги, просматривать изображения, рисовать и делать заметки. Последний пункт — самый интересный: во время чтения можно подчеркнуть строку или оставить поверх страницы рукописный комментарий. Заметки возможно скрывать, редактировать и удалять.

Есть в PRS-350 и словари, для их вызова достаточно ткнуть пальцем в слово — немецкое, французское, итальянское... К сожалению, толкование всех слов дается на английском языке. Загрузить русскоязычные словари невозможно, да и вообще с русским языком у PRS-350 туго. Книги она, конечно, читает (шрифты подгружаются вместе с файлом), но некоторые ридеры продаются нерусифицированными, и приверженцам родного языка придется качать неофициальные прошивки.

Не формат

Также для работы с PRS-350 нужно будет найти конвертор файлов. Sony не хочет подключать поддержку формата FB2 и работает с родным LRF и не слишком популярным EPUB. Но пугаться не стоит, конверторы FB2-to-LRF — однокнопочные, процесс перекодирования занимает не больше полуминуты. Все файлы заливаются во внутреннюю память самой книги (2 Гб), никаких флэш-разъемов у PRS-350 нет. Компьютерный кабель простой: micro-USB, как у **Nokia** и **Motorola**, продается на каждом углу.

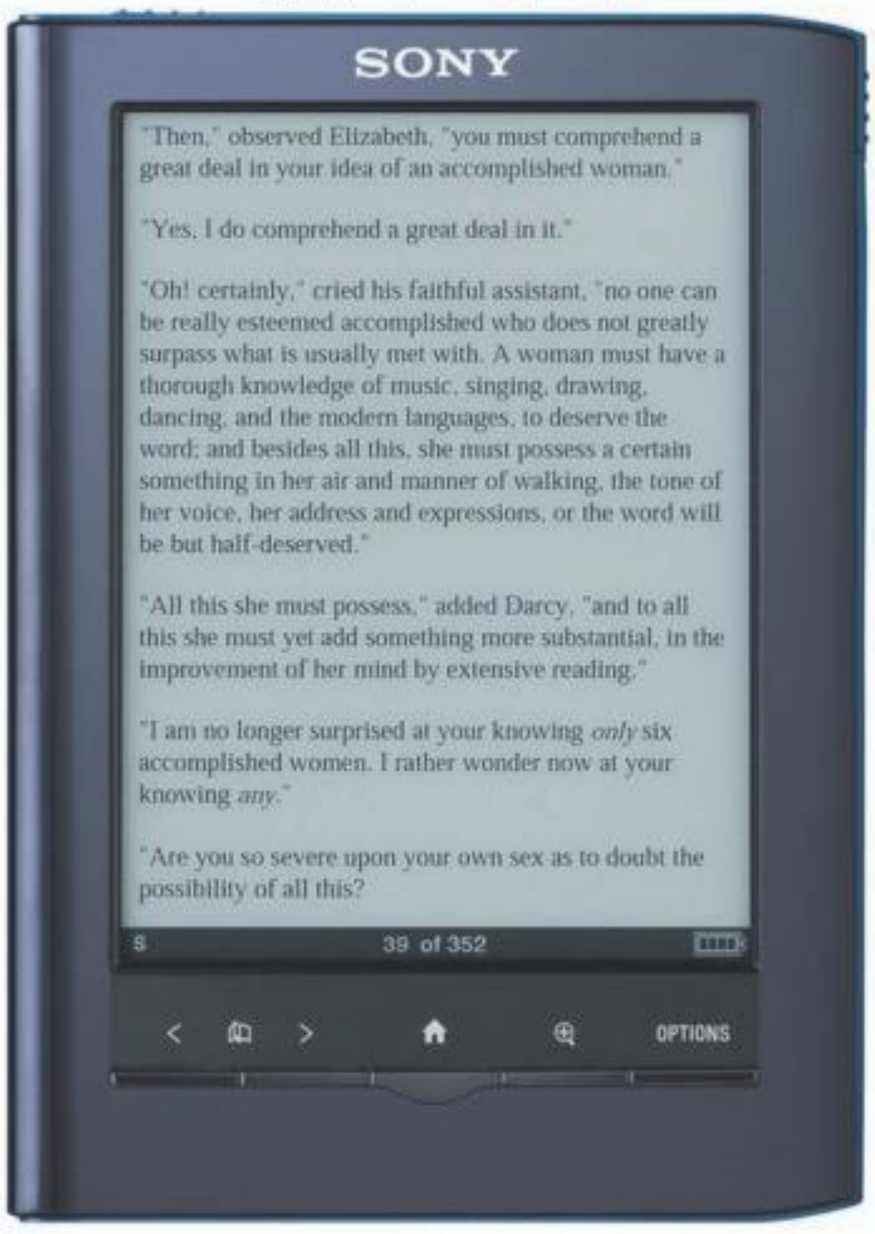
Спецшкола

Ну а теперь о главном — о чтении. Sony установила в этот ридер самую современную электронную бумагу — E-ink Pearl. Она, конечно, не идеально белая, но очень контрастная, четкая (разрешение 800x600) и отзывчивая.

Во время чтения хард-кнопки почти не используются, страницы листаются естественным движением пальца справа налево и наоборот. Шрифт масштабируется в широчайших пределах, переносы слов правильные и аккуратные. При желании можно даже почитать PDF или просмотреть тексты Word.

●●●

За двухмесячный тест мы так и не нашли у Sony PRS-350 серьезных недостатков. Пожаловаться можно только на слабенький аккумулятор — не больше недели интенсивного чтения — и комплектный стилус, который у нас сломался через полтора месяца. В остальном все отлично, особенно радует цена: PRS-350 повсеместно продают за 6500 рублей. Учитывая качество исполнения, лучший на рынке дисплей и удобное сенсорное управление, это однозначный «Выбор редакции». ● *Дмитрий Колганов*



ASUS®
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

ЗАВОРАЖИВАЮЩЕЕ ТРЕХМЕРНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ

ПОДДЕРЖКА ТЕХНОЛОГИИ NVIDIA 3D VISION

VG236H – это современный монитор с поддержкой технологии стереоскопического изображения в формате Full-HD 1080p. Используя его совместно со специальными очками, вы сможете насладиться по-настоящему трехмерной картинкой в компьютерных играх. Технология стереоскопического изображения NVIDIA 3D Vision уже поддерживается в сотнях популярных игр для ПК.

Широкая совместимость с мультимедийными устройствами
Благодаря интерфейсам HDMI и YPbPr монитор VG236H можно подключить к самым разным видеоустройствам, в том числе плеерам Blu-ray и игровым консолям.

Улучшенная работа
Частота обновления экрана – 120 Гц
Частота обновления экрана 120 Гц – это в два раза выше, чем у обычных ЖК-мониторов. Благодаря этому VG236H поддерживает 3D Visionи обеспечивает более высокое качество изображения в целом.

Яркие цвета с технологией Color Shine
Технология Color Shine делает изображение более четким и улучшает насыщенность цвета. Прекрасному качеству изображения также способствует высокая яркость экрана – 400 кд/м2.

Время отклика – 2 миллисекунды
Малое среднее время отклика – всего 2 мс (при переключении между полутонами) – обеспечивает отсутствие темных «шлейфов» позади движущихся объектов и плавное воспроизведение видео.

Эргономичный дизайн
Эргономичная подставка данного монитора позволяет настраивать угол наклона и высоту экрана, а также разворачивать его так, как это удобно пользователю.

Технология Splendid Video Intelligence
Эксклюзивная технология Splendid Video Intelligence позволяет быстро настраивать монитор в соответствии с текущими задачами и условиями (игры, просмотр фото, работа в ночное время и т.д.), чтобы получить максимально качественное изображение. Всего доступно пять вариантов настройки. Между ними можно легко переключаться нажатием на специально выделенную для этого кнопку.

Гарантия 3 года
Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

На правах рекламы

ПОПУЛЯРНАЯ МЕХАНИКА

Тестирование механической игровой клавиатуры Thermaltake MEKA G1

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Кнопки:** 104 основных
- **Частота опроса:** 1000 Гц
- **Нажатий на отказ:** 50 млн
- **Подсветка:** нет
- **Встроенная память:** нет
- **Разъемы:** 2x USB, аудио
- **Длина кабеля:** 1,5 м
- **Интерфейс:** USB (проводная)
- **Дополнительно:** съемная подставка для рук
- **Размеры:** 43x16x4 см
- **Вес:** 1,6 кг
- **Цена с мая 2011 года:** от 3500 рублей

Если вы знакомы с компьютерами давно или вдруг учились в техническом вузе, где экспериментальные установки управляются древними трехсот восемьдесят шестыми машинами, то наверняка знаете, что клавиатуры раньше были другими — механическими. От современных мембранных они отличаются отдельным механическим переключателем под каждой клавишей, и опознать такие клавиатуры проще всего по характерному металлическому звуку от нажатия на кнопки.

Главные достоинства механической клавиатуры — огромная надежность, обработка одновременных нажатий и уникальные тактильные ощущения: ход клавиш равномерный, как по маслу, никаких залипаний и рывков. К сожалению, сейчас этот вид клавиатур практически вымер — делать их дорого, а рядовому пользователю обычно все равно, на чем печатать очередной реферат или набивать фраги в Call of Duty. Однако в последнее время производители элитной игровой периферии пришли к тому, что механика — лучшее решение для игр, и вот вслед за **SteelSeries** и **Razer** компания **Thermaltake** выпустила сразу две механические клавиатуры — младшую модель **MEKA** и старшую **MEKA G1**. Отличия между ними небольшие, поэтому основную часть статьи мы посвятим старшей модели.

Весомый аргумент

Распечатав красивую черную коробку, обнаруживаешь внутри саму клавиатуру, подставку для рук, переходник USB-PS/2 и инструкцию в плотном картонном конверте. Первое, что замечаешь, беря клавиатуру в руки, — это ее внушительный вес. Компактная MEKA G1 весит без малого 1,6 кг, что в два раза больше, чем среднестатистическая мембранная клавиатура. Благодаря нешуточной массе и резиновым вставкам на днище MEKA G1 не елозит по всему столу во время интенсивной игры, а прилипает к нему практически намертво. Качество сборки великолепное, мы такого не видели почти никогда: хороший гладкий пластик, ничего не люфтит и не скрипит — чувствуется, что перед тобой действительно добротная вещь, а не очередная пластмассовая поделка.

На задней части клавиатуры находятся два USB-разъема, входы для микрофона и наушников. Но это не значит, что с вашего стола будет свисать на три провода больше: все кабели заботливо упакованы в жесткую оплетку, так что кабель к компьютеру тянется всего один. Правда, получился он чересчур жестким, но, на наш взгляд, это все равно лучше, чем паутина из проводов. Длина шнура — 1,5 метра, все разъемы — позолоченные.

Рабочая часть клавиатуры выглядит по-спартански аскетично: стандартные 104 клавиши, три светодиода для индикации нажатия «Num Lock», «Caps Lock» и «Scroll Lock» и, собственно, все — ни подсветки, ни отдельных мультимедийных кнопок. Зато есть клавиша «Fn», нажимая которую одновременно с F1-F7 вы получите стандартный набор кнопок для управления медиаплеером и громкостью. Конечно, в России MEKA G1 будет продаваться русифицированной; мы публикуем фотографии с английской раскладкой только потому, что на момент теста клавиатуры с кириллицей существовали только на заводе.

Стопроцентно игровой клавиатуру назвать все-таки нельзя — для этого не хватает как минимум программируемых кнопок с макросами. Мы бы классифицировали ее как полуигровую: на руку MEKA G1 играют надежность (50 миллионов нажатий на отказ), дополнительные разъемы на самой клавиатуре и частота опроса 1000 МГц, против нее — строгий (но продуманный!) дизайн без излишеств и отсутствие хоть какого-нибудь дополнительного программного обеспечения.

Механическая работа

Закончив с осмотром, приступаем к тестированию. Первое время мы налегали не на игры, а на печатное дело. MEKA G1 в этом плане серьезно отличается от обычных мембранных клавиатур. В ней используются механические переключатели Cherry Black, а это значит, что ход клавиш просто-таки огромный, очень плавный и без характерного щелчка, символизирующего нажатие. Это может показаться серьезным недостатком, но на самом деле устройство клавиатуры никак не сказывается на скорости печати. Кнопки срабатывают еще на половине хода, так что получается набирать даже чуть-чуть быстрее, чем на мембранных клавиатурах, где их обязательно нужно вдавливать до упора. Главное же отличие кроется в тактильных ощущениях, которые чрезвычайно сложно передать словами: вы очень четко чувствуете под пальцами каждую клавишу, и печать сама собой получается плавнее. И, как и всем механическим клавиатурам, MEKA G1 присущ один неискоренимый недостаток — она шумит переключателями. Конечно, это уже не дикий лязг, как у **Matsumi**, но даже современные механические клавиатуры работают громче, чем любые мембранные.

Сами кнопки крупные, и расстояние между ними приличное — людям с большими руками (или толстыми пальцами) MEKA G1 придется в самый раз. Вообще же, если говорить об удобстве, то тут клавиатура проявляет себя выше всяких похвал: не скользит по столу, комфортно лежит под ладонями. Кроме того, Thermaltake комплектует старшую модель очень большой и оттого безумно удобной подставкой для запястий. Наша клавиатура не низкопрофильная, поэтому подставка не просто декоративный элемент: без нее печатать было бы совсем не комфортно, клавиши находятся непривычно высоко над столом.

В играх MEKA G1 проявляет себя ничуть не хуже, чем в печати. Любители RPG смогут повесить на большие классические клавиши верхнего ряда дополнительные скиллы и вслепую до них дотягиваться; максимальная устойчивость клавиатуры и четкий ход кнопок гарантируют, что в пылу боя вы не лишитесь управления в самый неподходящий момент.

Стоит сказать пару слов и о дополнительных разъемах. Со входами для наушников и микрофона все понятно: это очень удобное решение, которое в последнее время все чаще используется даже производителями неигровых клавиатур. Еще бы, так без проблем можно подключить любую гарнитуру, не залезая под стол.

Элегантно решен вопрос и с USB-портами. В большинстве других клавиатур для их питания используется тот же провод, которым клавиатура подключается к компьютеру. Из-за этого некоторые устройства, например внешние жесткие диски, попросту не работают из-за недостатка питания. У MEKA G1 целых два USB-провода: один используется собственно клавиатурой, а другой как раз запитывает два дополнительных USB-разъема. Поэтому подключать к ним можно что угодно — жесткие диски, мышки и даже еще одну клавиатуру.

Младшая модель, MEKA, отличается от MEKA G1 мелочами. Во-первых, комплектацией: в коробку положили только клавиатуру и инструкцию — переходника USB-PS/2 и подставки для рук вы внутри не найдете. Во-вторых, весом (легче на 300 граммов) и чуть меньшими габаритами. В-третьих, у нее вообще нет мультимедийных функций — сменить трек в плеере или сделать звук потише с ее помощью нельзя. Наконец, в-четвертых, в целях экономии места светодиоды встроены прямо в кнопки «Num Lock», «Caps Lock» и «Scroll Lock», причем в переднюю их часть. Из-за этого они могут при определенном положении тела светить прямо в глаза.

●●●

Thermaltake MEKA G1, как и любая другая, пусть даже самая профессиональная игровая клавиатура, вряд ли сильно улучшит ваши результаты в играх. Главная ее ценность в другом — в потрясающей продуманности и комфорте. На клавиатуре нет ничего лишнего, она с надежностью монолита лежит под руками и чутко реагирует на все нажатия.

В России MEKA G1 появится не раньше мая по цене от 3500 рублей. Больше ста долларов просят, конечно, не столько за хорошие материалы и качественную сборку, сколько за эксклюзивные переключатели Cherry Black. Пятидесяти миллионов нажатий хватит очень надолго — механические клавиатуры служат десятилетиями. У нас, например, в среднем выходит четыре-пять миллионов нажатий в год, мы специально считали. А ведь мы очень много печатаем и еще больше — играем.

● *Алексей Моисеев*

+ ПЛЮСЫ +

+ механическое устройство: большая надежность, плавный ход, обработка одновременных нажатий
+ действительно продумана до мелочей
+ качественная сборка
+ все провода упакованы в одну надежную оплетку

– МИНУСЫ –

– нет программируемых кнопок для макросов
– нет подсветки
– нет отдельных мультимедийных кнопок
– чуть шумнее обычной мембранной клавиатуры
– очень дорогая

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Будучи скучным на чисто железные анонсы, последний месяц тем не менее преподнес одну весьма интересную новость. Суперкомпьютер **Watson** компании **IBM** одержал в **Jeopardy!**, аналоге «Своей игры», победу над чемпионами этой шоу-викторины. Между тем Jeopardy! — это вам не шахматы с перебором ходов, там все серьезнее, времени на раздумья — секунды, а вопросы суперкомпьютеру задавали голосом. Как только подобный искусственный интеллект появится в видеоиграх, фраза «играешь как бот» из ругательства превратится в похвалу! Случится это не скоро, но с каждым произведенным вами апгрейдом заветный день все ближе и ближе, поэтому — приступим.

Основные изменения этого месяца:

- во всех конфигурациях, кроме топовой, установим 4 Гб оперативной памяти DDR3. На данный момент это оптимальный объем — хотя памяти, как говорится, много не бывает;
- в системах «Смерть тормозам» используем видеокарту компании **Palit** на базе **NVIDIA GeForce GTX 560 Ti**, которая при более низкой цене и меньшем энергопотреблении показывает производительность на уровне **GeForce GTX 470** (подробнее о новинке — несколькими страницами ранее);
- сделаем конфигурацию «**Тебя я видел во сне**» еще мощнее благодаря процессору **Intel Core i7-990X Extreme Edition** частотой 3,46 ГГц и трем разогнанным видеокартам **Palit GeForce GTX 580 Sonic**. Уместим все это богатство в Full Tower-корпус **Lian Li TYR PC-X2000F** и дополним двадцатитрехдюймовыми 3D-мониторами **OptX AW2310** легендарной компании **Alienware**.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

ЦП: Intel Core i7-990X Extreme Edition (ядро Gulftown, Socket LGA1366, 3,46 ГГц, L2-кэш 1,5 Мб, L3-кэш 12 Мб) + кулер Noctua NH-D14 (алюминий+медь, 2x14 см, 900-1200 об/мин, 13-19 дБ)	42 290
Системная плата: Gigabyte GA-X58A-UD9 (LGA1366, Intel X58 Express, 6x DDR3-800/1066/1333/2200 до 24 Гб, 7x PCIe x16 (SLI/CrossFireX), 2x SATA Rev. 3, 8x SATA 2, IDE, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, 2x eSATA/USB Combo, 2x FireWire, 2x LAN, аудио)	17 800
Память: 3x Kit 2x 2 Гб Corsair Dominator GT DDR3-2133 МГц PC3-17000 (CMT4GX3M2A2133C9)	18 765
Видеокарты: 3x Palit GeForce GTX 580 Sonic 1536 Мб GDDR5 (835/1670/4200 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI)	60 000
Твердотельный накопитель: 1 Тб OCZ Colossus Series OCZSSD2-1CLS1T (SATA 2, кэш 128 Мб)	125 630
Жесткий диск: 3 Тб Hitachi Deskstar 7K3000 <HDS723030ALA640> (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 Мб)	6050
Оптический привод: Plextor PX-B940SA (SATA, BD-ROM/R/RE DL, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW DL)	12 220
Корпус: Lian Li TYR PC-X2000F Black (microATX, ATX, eATX, 5x14 см, 4x USB 3.0, eSATA, аудио) + БП Thermaltake Toughpower W0171 (1500 Вт, 1x14 см, разборный 20+4-pin коннектор, разборный 8-pin коннектор, 3x 6-pin, 3x 8-pin PCIe)	24 680
Клавиатура: Logitech G19 (проводная, 105 основных + 30 дополнительных клавиш, ЖК-экран 320x240, 2x USB-хаб)	7240
Мышь: Razer Mamba (5600 dpi, проводная/беспроводная) + коврик Razer Vespula	7500
Звуковая карта: ASUS Xonar HDAV1.3 Deluxe	8700
Колонки: Klegg Audio M8 501 (5.1, 5x 100 Вт + 100 Вт, 40-20 000 Гц, 95 дБ)	13 850
Мониторы: 3x Alienware OptX AW2310 (TFT, 23 дюйма (1920x1080), 3 мс, 400 кд/м², 1000:1, HDMI, DVI, 56–120 Гц, 3D Ready, 4x USB) + комплект NVIDIA 3D Vision	87 540
Со всеми наворотами:	**432 265**

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

ЦП: AMD Phenom II X6 1055T (ядро Thuban, Socket AM3, 2,8 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	5670
Системная плата: ASRock 890FX Deluxe4 (Socket AM3, AMD 890FX+SB850, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/1800/1866 до 16 Гб, 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, CrossFireX, 8x SATA Rev. 3, COM, 2x PS/2, eSATA, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, FireWire, S/PDIF-out, LAN, аудио)	5500
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9/2G CL9)	1798
Видеокарта: Palit GeForce GTX 570 Sonic Platinum 1280 Мб GDDR5 (800/1600/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, HDMI, DisplayPort, 2x DVI)	11 610
Жесткий диск: 1,5 Тб Seagate Barracuda ST31500341AS (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)	2700
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	680
Корпус: AirTone F-NOB09A (ATX, 2x12 см, 1x19 см, 4x USB, eSATA, аудио) + БП FSP Epsilon 80PLUS 700W (700 Вт, 1x12 см, разборный 20+4-pin коннектор, разборный 8-pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 6/8-pin)	5850
Системный блок:	**33 808**
Мышь: Logitech Mouse Cordless Laser MX610 (1600 dpi, лазерная, беспроводная)	1320
Клавиатура: SVEN Multimedia EL 4004 (проводная, подсветка клавиш, 118 основных + 14 дополнительных клавиш)	1530
Колонки: SVEN IHOO T100 (5.1, 150 Вт, 40-22 000 Гц, 75 дБ)	5500
Монитор: Samsung SyncMaster P2470HD (TFT TN, 24 дюйма (1920x1080), 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, HDMI, DVI, VGA, компонентный, SCART, ТВ-тюнер, стереоколонки 2x 3 Вт)	13 550
Системный блок и периферия:	**55 708**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 970 OEM (ядро Deneb, Socket AM3, 3,5 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	1928
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 580 1536 Мб GDDR5 (783/1566/4020 МГц, PCIe 2.0 x16, mini-HDMI, 2x DVI)	3773
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 7.1)	2620
Со всеми наворотами:	**64 029**

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

ЦП: Intel Core i5-2300 BOX (ядро Sandy Bridge, Socket LGA1155, 2,8 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	6690
Системная плата: Gigabyte GA-P67A-UD3 (ATX, Socket LGA1155, Intel P67 Express, 4x DDR3 1066/1333/1600/1866/2133 до 32 Гб, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, CrossFireX, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, PS/2, 2x USB 3.0, 8x USB 2.0, S/PDIF-out, LAN, аудио)	4570
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9/2G CL9)	1798
Видеокарта: Palit GeForce GTX 570 Sonic Platinum 1280 Мб GDDR5 (800/1600/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, HDMI, DisplayPort, 2x DVI)	11 610
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST31500341AS 1,5 Тб (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)	2700
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	680
Корпус: AirTone F-NOB09A (ATX, 2x12 см, 1x19 см, 4x USB, eSATA, аудио) + БП FSP Epsilon 80PLUS 700W (700 Вт, 1x12 см, разборный 20+4-pin коннектор, разборный 8-pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 6/8-pin)	5850
Системный блок:	**33 898**
Мышь: Logitech MX 518 (1800 dpi, лазерная, проводная)	1520
Клавиатура: Logitech G15 (проводная, 105 основных + 23 дополнительных клавиши, USB-хаб)	3560
Колонки: Microlab X23 (5.1, 5x 14 Вт + 29 Вт, 30-20 000 Гц, 70 дБ)	4500
Монитор: ViewSonic VX2739wm (TN, 27 дюймов (1920x1080), 1 мс, 300 кд/м², 1200:1, DVI, D-sub, HDMI, 4x USB, стереоколонки 2x 2 Вт)	12 950
Системный блок и периферия:	**56 428**
Замена ЦП: Intel Core i7-2600 BOX (ядро Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	5180
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 580 1536 Мб GDDR5 (783/1566/4020 МГц, PCIe 2.0 x16, mini-HDMI, 2x DVI)	3773
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 7.1)	2620
Со всеми наворотами:	**68 001**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ЦП: AMD Phenom II X2 555 OEM (ядро Callisto, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Ice Hammer IH-4300B (алюминий + медь, 9 см, 1700-3000 об/мин, 17-27 дБ)	3720
Системная плата: ASRock M3A770DE (Socket AM3, AMD 770, 4x DDR3-800/1066/1333/1600 до 16 Гб, 2x PCIe x16, PCIe x1, 3x PCI, CrossFireX, IDE, 4x SATA 2, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 2x eSATA, S/PDIF-out, LAN, аудио)	2250
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9/2G CL9)	1798
Видеокарта: Palit GeForce GTX 460 Sonic Platinum 1 Гб GDDR5 (800/1600/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, HDMI, 2x DVI, VGA)	6570
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST3500418AS (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1350
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	680
Корпус: Gigabyte Luxo X140 Black (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио) + БП FSP Group FSP500-60GLN 500W (500 Вт, 1x12 см, разборный 20+4-pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4-pin)	3250
Системный блок:	**19 618**
Мышь: A4Tech XL-750BH (3600 dpi, лазерная, проводная)	650
Клавиатура: A4Tech KB-28G/R-1 (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	390
Колонки: Defender Avante X40 (2.1, 2x 8 Вт + 25 Вт, 5-20 000 Гц)	2000
Монитор: Samsung SyncMaster BX2350 (LED, TFT TN, 23 дюйма (1920x1080), 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, 2x HDMI, VGA)	8900
Системный блок и периферия:	**31 558**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 955 OEM (ядро Deneb, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Ice Hammer IH-4300B (алюминий + медь, 9 см, 1700-3000 об/мин, 17-27 дБ)	1950
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 560 Ti 1 Гб GDDR5 (822/1645/4008 МГц, PCIe 2.0 x16, HDMI, 2x DVI, VGA)	1830
Звуковая карта: ASUS Xonar DS (24 бит, 192 кГц, 7.1)	1750
Со всеми наворотами:	**37 008**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-550 (ядро Clarkdale, Socket LGA1156, 3,2 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб) + кулер Ice Hammer IH-4300B (алюминий + медь, 9 см, 1700-3000 об/мин, 17-27 дБ)	4620
Системная плата: ASRock H55DE3 (Socket LGA1156, Intel H55, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133/2600 до 16 Гб, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, CrossFire X, 4x SATA 2, 1x PS/2, 4x USB 2.0, 2x eSATA/USB, S/PDIF-out, LAN, VGA, DVI, HDMI, аудио)	2650
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9/2G CL9)	1798
Видеокарта: Palit GeForce GTX 460 Sonic Platinum 1 Гб GDDR5 (800/1600/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, HDMI, 2x DVI, VGA)	6570
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST3500418AS (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1350
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	680
Корпус: Gigabyte Luxo X140 Black (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио) + БП FSP Group FSP500-60GLN 500W (500 Вт, 1x12 см, разборный 20+4-pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4-pin)	3250
Системный блок:	**20 918**
Мышь: Genius Ergo T555 Laser Silver (1600 dpi, лазерная, проводная)	980
Клавиатура: Oklick 780L Multimedia Keyboard (проводная, 104 основных + 33 дополнительных клавиши)	715
Колонки: Microlab M-960 (5.1, 5x 8 Вт + 22 Вт, 55-20 000 Гц, 80 дБ)	3000
Монитор: Samsung SyncMaster BX2350 (LED, TFT TN, 23 дюйма (1920x1080), 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, 2x HDMI, VGA)	8900
Системный блок и периферия:	**34 513**
Замена ЦП: Intel Core i5-650 OEM (ядро Clarkdale, Socket LGA1156, 3,2 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	2924
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 560 Ti 1 Гб GDDR5 (822/1645/4008 МГц, PCIe 2.0 x16, HDMI, 2x DVI, VGA)	1830
Звуковая карта: ASUS Xonar DS (24 бит, 192 кГц, 7.1)	1750
Со всеми наворотами:	**41 017**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ЦП: AMD Phenom II X4 955 OEM (ядро Deneb, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Ice Hammer IH-4300B (алюминий + медь, 9 см, 1700-3000 об/мин, 17-27 дБ)	5670
Системная плата: ASRock 870 Extreme3 (Socket AM3, AMD 870, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/1800 до 16 Гб, 2x PCIe x16 (CrossFireX), 2x PCIe x1, 2x PCI, 5x SATA Rev. 3, PS/2, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, eSATA, 2x FireWire, S/PDIF-out, LAN, аудио)	3200
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9/2G CL9)	1798
Видеокарта: Palit GeForce GTX 560 Ti 1 Гб GDDR5 (822/1645/4008 МГц, PCIe 2.0 x16, HDMI, 2x DVI, VGA)	8400
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST3500418AS (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1350
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	680
Корпус: AirTone F-NOB09A (ATX, 2x12 см, 1x19 см, 4x USB, eSATA, аудио) + БП FSP Group FSP500-60GLN 500W (500 Вт, 1x12 см, разборный 20+4-pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4-pin)	4100
Системный блок:	**25 198**
Мышь: A4Tech XL-750BH (3600 dpi, лазерная, проводная)	650
Клавиатура: A4Tech KX-6MU-R slim (проводная, 104 основных + 13 дополнительных клавиш)	715
Колонки: SVEN STREAM Mega (2.0, 2x 60 Вт, 35-27 000 Гц)	4300
Монитор: Samsung SyncMaster XL2370 (LED, TFT TN, 23 дюйма (1920x1080), 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, HDMI, DVI)	11 600
Системный блок и периферия:	**42 463**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 970 OEM (ядро Deneb, Socket AM3, 3,5 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	1928
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 570 Sonic Platinum 1280 Мб GDDR5 (800/1600/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, HDMI, DisplayPort, 2x DVI)	3210
Звуковая карта: ASUS Xonar DS (24 бит, 192 кГц, 7.1)	1750
Со всеми наворотами:	**49 351**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

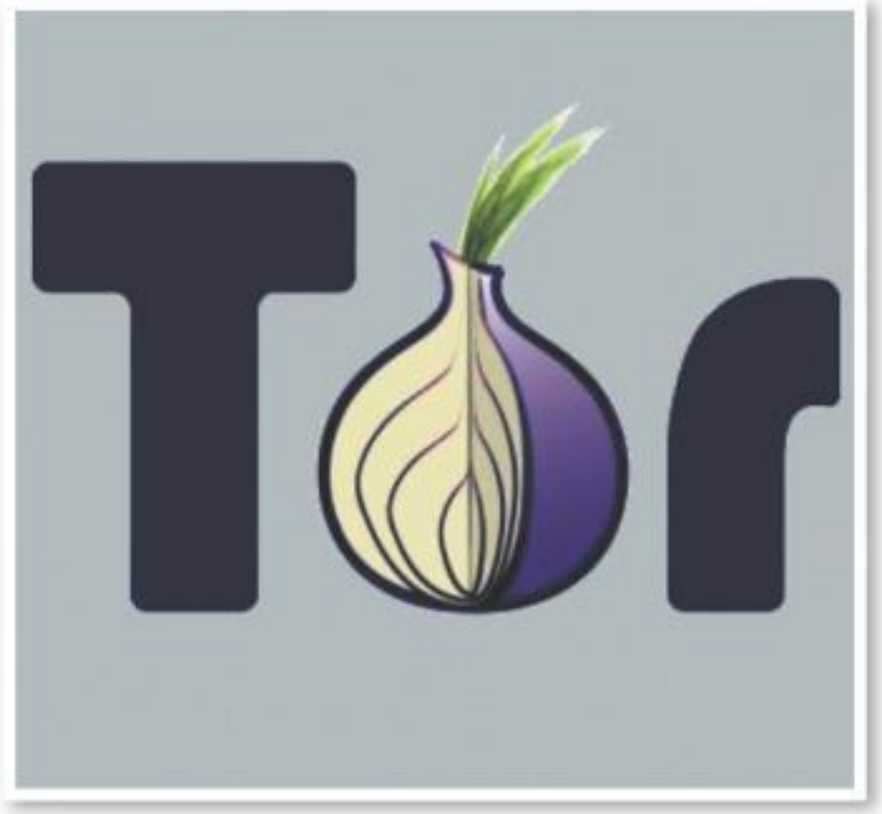
ЦП: Intel Core i3-550 (ядро Clarkdale, Socket LGA1156, 3,2 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб) + кулер Ice Hammer IH-4300B (алюминий + медь, 9 см, 1700-3000 об/мин, 17-27 дБ)	4774
Системная плата: ASRock P55 Pro/USB3 (ATX, Socket LGA1156, Intel P55, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133/2600 до 16 Гб, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, CrossFireX, 7x SATA 2, IDE, USB 3.0, 7x USB 2.0, eSATA, 2x PS/2, LAN, 2x S/PDIF-out, аудио)	3750
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9/2G CL9)	1798
Видеокарта: Palit GeForce GTX 560 Ti 1 Гб GDDR5 (822/1645/4008 МГц, PCIe 2.0 x16, HDMI, 2x DVI, VGA)	8400
Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST31000528AS (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)	2100
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	680
Корпус: AirTone F-NOB09A (ATX, 2x12 см, 1x19 см, 4x USB, eSATA, аудио) + БП FSP Group FSP500-60GLN 500W (500 Вт, 1x12 см, разборный 20+4-pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4-pin)	4100
Системный блок:	**25 602**
Мышь: Genius Ergo 555 Laser (3200 dpi, лазерная, проводная)	1160
Клавиатура: Oklick 770L Multimedia Keyboard (проводная, 104 основных + 30 дополнительных клавиш)	900
Колонки: Microlab Solo 7C (2.0, 2x 55 Вт, 50-31 000 Гц, 85 дБ)	6700
Монитор: Samsung SyncMaster XL2370 (LED, TFT TN, 23 дюйма (1920x1080), 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, HDMI, DVI)	11 600
Системный блок и периферия:	**45 962**
Замена ЦП: Intel Core i5-650 OEM (ядро Clarkdale, Socket LGA1156, 3,2 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	2924
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 570 Sonic Platinum 1280 Мб GDDR5 (800/1600/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, HDMI, DisplayPort, 2x DVI)	3210
Звуковая карта: ASUS Xonar DS (24 бит, 192 кГц, 7.1)	1750
Со всеми наворотами:	**53 846**

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ЖЕЛЕЗО

Железный гуру Дмитрий Горячев разбирает письма читателей, дает советы, размышляет о состоянии индустрии, подмечает интересные тенденции и задает неудобные вопросы представителям разных компаний

Дмитрий Горячев

Есть ли надежный и простой способ обеспечить анонимность в Сети? Пытался разобраться с прокси-серверами, но найти быстрые и рабочие прокси очень сложно.



В настоящий момент самым распространенным решением для анонимного веб-серфинга является пакет **Tor**. Изначально Tor был военной разработкой ВМС США, но теперь его исходные коды доступны всем и проект развивается независимыми разработчиками.

Раньше Tor требовал относительно сложной настройки для каждого приложения, а теперь команда выпускает его в виде комплекта **Tor Browser Bundle** — специальной версии **Firefox**, которая не требует установки и отладки: распаковал и работай. Более того, Tor Browser Bundle запускается даже с флэшки — где бы вы ни были, у друзей или в интернет-кафе, никто не узнает, по каким сайтам вы ходите.

Tor использует технологию луковой маршрутизации: каждый пользователь сети Tor выступает для других участников в качестве прокси-сервера. Работает это так. Отправленный вами запрос шифруется и разбивается на несколько частей, после чего отправляется в путешествие по случайно созданной цепочке компьютеров. Данные передаются от одного пользователя к другому, при этом текущий пользователь может прочитать только, кому переправить пришедший пакет. Система напоминает луковицу: каждый пользователь снимает свой «слой», пока все вместе они не добираются до самой сути. При этом первый получатель пакета не знает, куда он попадет (ведь он не может добраться до сердцевины луковицы), а последний получатель не знает, кто его отправил (ведь он не видел все предыдущие слои). Получатели посередине цепочки не знают вообще ничего: откуда-то прилетело, куда-то улетело. Выследить отправителя информации практически нереально.

Однако и у системы Tor есть несколько уязвимостей. Работать они не мешают, но знать о них стоит.

Во-первых, информацию можно перехватить. Сколько бы она ни путешествовала, на последнем звене цепочки все данные должны собраться воедино. Как я уже говорил, последнее звено не знает отправителя, но может расшифровать саму информацию. Например, в 2007 году шведский хакер Дэн Эгерстад установил пять Tor-серверов и выудил из сети порядка ста паролей от почтовых ящиков высокопоставленных чиновников Индии, России, Узбекистана, Казахстана, Ирана. Так что, если вы посол или иностранный шпион, личную информацию лучше шифровать и избегать незащищенных соединений.

Во-вторых, стоит учесть, что системой Tor пользуются разные люди, в том числе преступники. Вы можете установить Tor для того, чтобы обойти бан на форуме или накрутить счетчик голосований, но в это время ваш компьютер могут использовать для взлома сервера Пентагона. Вероятность, конечно, очень мала, но в том же 2007 году в Германии, где отлов киберпреступников поставлен на поток, арестовали одного из пользователей Tor, с чьего IP-адреса было передано ложное сообщение о теракте.

Прочитал про рекорды посещаемости MMORPG: единственный сервер EVE Online принял на пике 63 170 человек. Как такое возможно?

Если кратко, то ответ прост: с большим трудом и за большие деньги. Но я не привык к кратким ответам.

Действительно, большинство онлайновых игр использует небольшие сервера, на которых играет несколько тысяч человек, в то время как в **EVE Online** все

играют вместе, на одном сервере, в одной вселенной. Количество человек в одной битве в EVE Online теоретически не ограничено, но когда вместе собирается несколько сотен кораблей — уже начинает ощутимо лагать (лаги до нескольких минут!), а при полутора-двух тысячах пилотов звездная система, а то и часть звездного региона просто вешается от перегрузки. Разработчики даже придумали игровое объяснение лагов: мол, большое количество кораблей создает огромную нагрузку на навигационную сеть, и возникают естественные помехи.

Казалось бы, две тысячи пилотов — всего-то! Но даже такие масштабы — огромное достижение для MMORPG, и дались они создателям EVE Online очень нелегко. Конечно, говоря «один сервер», разработчики имеют в виду кластер из десятков серверов. Каждый из этих серверов «держит» несколько десятков звездных систем, хотя для некоторых локаций (например, для торговых центров) выделяют отдельный сервер — в час пик там регулярно набивается под пару тысяч человек.

Вы можете подумать, что это все та же схема небольших кластеров — но нет. Обслуживание отдельных звездных систем и вправду можно распределить по серверам, но не стоит забывать, что EVE — единая вселенная, поэтому часть информации приходится сводить в единую базу данных. Это нужно для того, чтобы каждый игрок мог отправиться в любое место вселенной, а также торговать и общаться с игроками из других частей галактики. Для этого используются центральные сервера — очень мощные машины.

Компания **CCP** постоянно обновляет оборудование. Последняя крупная закупка прошла летом 2010 года, когда студия переехала в новый дата-центр. Теперь планеты EVE крутятся на 64 серверах **IBM HS21** с двухъядерными процессорами частотой 3,33 ГГц, оперативной памятью объемом 32 Гб и скоростными винчестерами на 72 Гб. Центральные базы данных, обрабатывающие информацию со всей вселенной, работают на двух монструозных **IBM X3850 M2**, снабженных шестиядерными процессорами частотой 2,66 ГГц, 64 Гб памяти и массивом из двух винчестеров на 146 Гб. В целом кластер состоит из 280 ядер общей частотой более терагерца, оперативной памятью более 2,3 Тб и винчестерами почти на 5 Тб.

Но и это еще не все. Для размещения огромных баз данных используются сверхъемкие и сверхскоростные твердотельные накопители от **Texas Memory Systems** — SSD SAN на 2 Тб и RAM SAN на 256 Гб.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОСТАВЛЕНИЮ ВОПРОСОВ

Двадцать четыре часа в сутки я мысленно с вами — в остальное время со мной можно связаться, написав по адресу ***hotline@igromania.ru***. В теме сообщения сделайте пометку «Горячая линия» или «Совет читателя» — так мне будет легче найти ваше письмо в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Если с компьютером возникла какая-то неполадка, подробно расскажите, что происходило с ним до и после: какие программы устанавливались и удалялись, менялись ли комплектующие, скакало ли напряжение и т.д. Не забудьте указать конфигурацию системы и версии установленных драйверов — чем детальнее описана проблема, тем больше вероятность, что мы ее решим.

Обратите внимание, что мы не отвечаем на вопросы, связанные с вылетающими и зависающими играми, контентными патчами, внутриигровыми багами, сохранениями, уровнями сложности. Для всего этого, сами понимаете, есть форумы и служба поддержки.

В закладках у меня десятки сайтов, но вручную проверять RSS-рассылки на каждом утомительно. Можно как-то автоматизировать процесс?

Для чтения RSS-рассылок лучше всего подходит браузер **Firefox**. Для него написано простое расширение **Reliby**, которое обновляет все рассылки RSS по нажатии всего одной кнопки, и более сложный аддон **NewsFox** с нешуточным функционалом и интерфейсом, сделанным по стандарту почтовых клиентов: он умеет подгружать RSS-рассылки в определенное время, позволяет читать их в офлайне и т.п.

Также можно использовать одну из множества специализированных программ — например, **GreatNews**, **YH RSS Aggregator**, **FeedDemon**, **FeedReader**. Последняя, кстати, имеет функцию IntelliUpdate, которая изучает частоту обновлений статей в каждой отдельной ленте и впоследствии подгружает новости именно с этой частотой. ■

Песочница Гарри

GARRY'S MOD ДЛЯ HALF-LIFE 2

Самый частый вопрос, который задают нам в рубрике «Почта», что за программа, в которой некоторые читатели делают такие забавные картинки по мотивам **Half-Life 2** или **Team Fortress 2**? Представить себе, что в игре можно вооружить пулеметчика огнеметом пиро, заставить шпиона управлять турелью или водрузить Моргана Фримена верхом на гигантского хедкраба, невозможно. Значит, делается это не в игре, а где-то еще.

Наша сегодняшняя статья полностью посвящается замечательной во всех смыслах модификации **Garry's Mod** (сокращенно **GMod**) для Half-Life 2, в которой, собственно, все эти веселые выкрутасы и можно проделывать.

Комбайны атакуют!

Garry's Mod — это, с одной стороны, полноценная физическая песочница, где вы забавы ради можете вытворять практически все что угодно с игровыми объектами, а с другой — мощный инструмент для создания изображений, комиксов и даже анимационных роликов на движке Source.

Мод Гарри прост и интуитивно понятен, теоретически в нем можно разобраться самому за пару вечеров. Есть одно но. Чтобы это сделать, надо начать разбираться — а именно это без помощи со стороны сделать для многих становится серьезной проблемой. Наш ликбез как раз для таких вот ленивых. Прочитав эту статью, вы уже через час сможете сами создавать веселые картинки в Garry's Mod — их сложность и интересность, как любят говорить в рекламных роликах, будут ограничены только вашей фантазией.

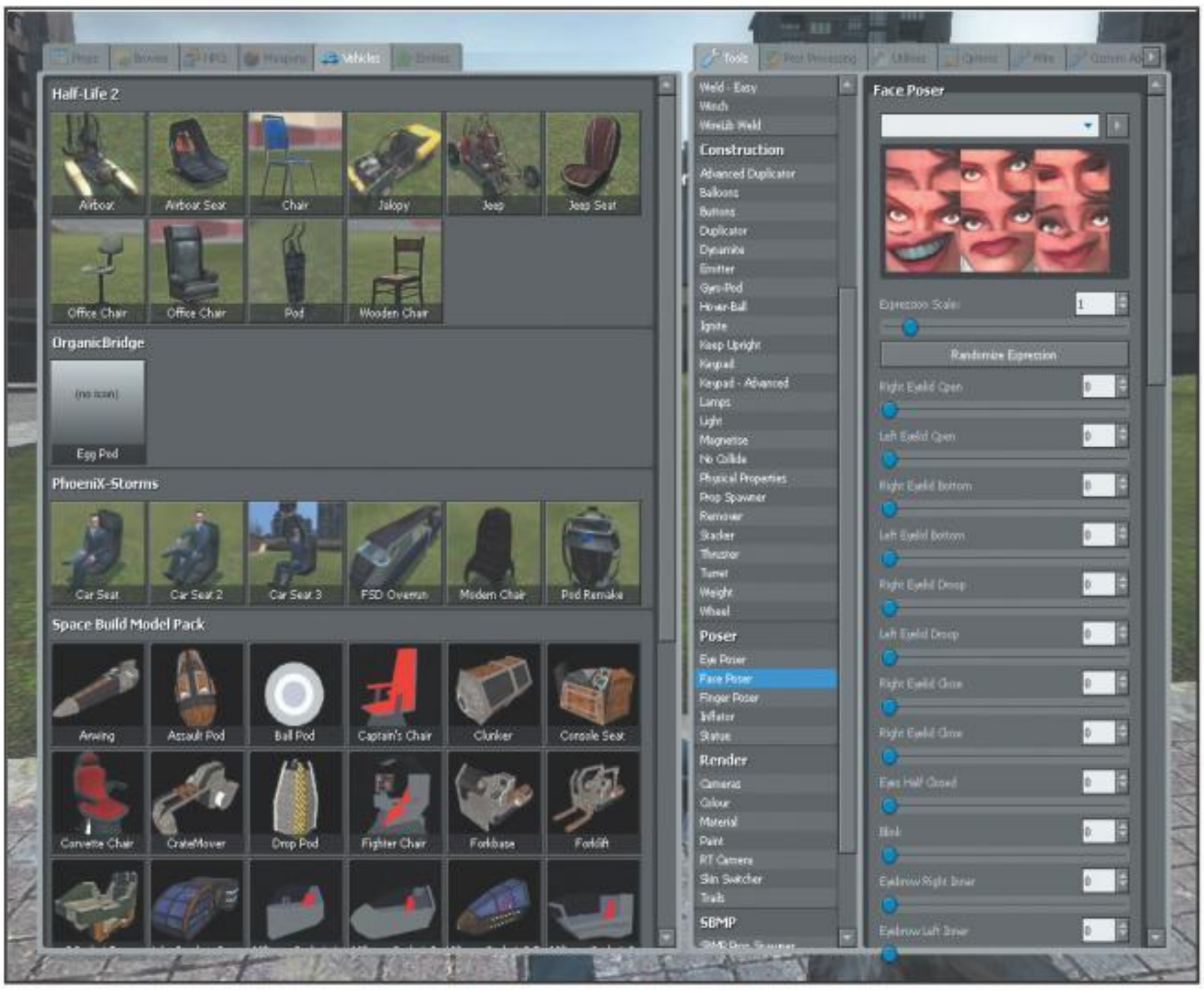
НАЧАЛО НАЧАЛ

Первое, что необходимо сделать, — купить Garry's Mod. Делается это в Steam, стоит удовольствие $9,99. Цена за мощный, да еще и адаптированный под простых игроков редактор вполне адекватная. Можно, конечно, качать пиратские версии, но мы вам настоятельно не советуем: во-первых, потому что это незаконно, а во-вторых — с лицензионными копиями игр эти версии подружить довольно сложно, ну и багов, конечно, тоже хватает.

Когда мод скачан и установлен, запустите Source-игру (лучше всего HL2), в главном меню выберите пункт **Одиночная игра**, после чего на закладке **Icons** дважды щелкните левой кнопкой мыши по любой GMod-карте (например, **gm_flatgrass**). Для начала давайте поучимся добавлять на уровень различные объекты и манипулировать ими (перемещать, поворачивать, дублировать, удалять).

Нажмите и удерживайте клавишу **Q** во время игры, чтобы получить доступ ко всей инструментальной базе. Интересующая нас библиотека объектов располагается в левой части экрана. Все элементы в ней распределены по категориям (вкладкам) с простыми и логичными названиями: **Props** (ragdoll-модели без ИИ, деревянные и металлические конструкции, предметы интерьера, растительность, покореженные авто, контейнеры и другие декорации), **Browse** (все файлы, древовидная структура). В **NPCs** находятся все подконтрольные компьютеру персонажи — животные (**Animals**), комбайны (**Combine**), люди и силы сопротивления (**Humans + Resistance**), а также зомби и враждебно настроенные пришельцы (**Zombies + Enemy Aliens**). **Weapons** — оружие, в **Vehicles** — багги, лодка на воздушной подушке и другие средства передвижения. В **Entities** — элементы уровней, разноцветные шары, прожекторы, космические корабли, звездные врата.

Выбираете нужную группу элементов (допустим, **Vehicles**), щелкаете левой кнопкой мыши по изображению любого объекта (скажем, **Jeep**), после чего отпускаете клавишу **Q**. Если вы все сделаете правильно, модель тотчас появится на карте. Но не



Инструментальная база Garry's Mod. В левой части экрана находится библиотека объектов, в правой — панель инструментов.

где-нибудь, а в том месте, куда была направлена так называемая физическая пушка (оружие игрока по умолчанию).

МАНИПУЛЯТОР

Перемещение объектов в Garry's Mod осуществляется с помощью физической пушки. Все, что от вас требуется, — нацелиться на объект и передвинуть мышь с зажатой левой кнопкой. Если вам потребуется зафиксировать положение конструкции в воздухе (точнее, не дать ей рухнуть на землю согласно законам физики), воспользуйтесь правой кнопкой мыши.

Чтобы удалить последний созданный элемент со сцены, нажмите клавишу **Z**. Для приближения/отдаления объекта ухватитесь за модель, используя всю ту же физическую пушку, и прокрутите колесико мыши вверх или вниз. Повернуть объект тоже несложно — надо выстрелить в него из ствола-манипулятора, зажать клавишу **E**, удерживая при этом кнопку огня, и передвинуть мышь влево/вправо или вверх/вниз.

Для удаления объекта с уровня проделайте следующие действия. Зажмите клавишу **Q**, на инструментальной панели в правой части экрана активируйте вкладку **Tools** (самая первая), отыщите в здешнем списке блок **Construction** и кликните по расположенному в нем орудию **Remover** левой кнопкой мыши. В ваших руках появится уничтожитель. Один меткий выстрел из него — и элемента сцены как не бывало.

Чтобы создать точную копию какого-либо объекта, вооружитесь инструментом **Duplicator** (находится там же, где и Remover), щелкните правой кнопкой мыши по клонируемому элементу, после чего поместите дубль на карту левой кнопкой мыши.

Вот лишь несколько примеров оригинальных сценок, созданных в Garry's Mod.

СОЕДИНЕНИЕ ОБЪЕКТОВ

Поскольку одними только типовыми операциями работа в Garry's Mod не ограничивается, рассмотрим более интересные и сложные вещи. Одна из главных особенностей Garry's Mod — возможность соединять между собой объекты несколькими различными способами (тросами, сваркой и даже гвоздями). Чтобы намертво привязать один элемент к другому (или, проще говоря, сгруппировать их), используется сварочный аппарат **Weld**, прописавшийся в блоке **Constraints** уже знакомой нам инструментальной панели (вкладка **Tools**).

Работает эта штуковина следующим образом. Щелкаете левой кнопкой мыши по базовому объекту, а затем по конструкции, с которой хотите его соединить, и тут уже получаете неразрывную связку элементов. К полученной группе из двух конструкций вы легко можете подцепить еще одну модель. Перемещение всех сгруппированных объектов в пространстве будет осуществляться синхронно.

Такой способ объединения элементов сцены не лишен недостатков. Например, если вы сгруппируете два расположенных на расстоянии объекта выстрелами из сварочной пушки Weld, то они не притянутся друг к другу, как можно подумать, — пустое пространство между моделями никуда не денется. Поэтому в случае, когда требуется не только сгруппировать, но и физически привязать одну конструкцию к другой, логичнее воспользоваться инструментом **Weld — Easy**, находящимся по соседству с **Weld** на панели инструментов. Выстреливаете из него по привязываемому объекту, указываете на сцене модель, к которой необходимо его приварить, наконец, корректируете угол поворота конструкции, присоединенной к выбранной.

Поскольку работа с остальными инструментами из секции **Constraints** осуществляется аналогичным образом, рассмотрим лишь функции некоторых из них. **Rope** служит для соединения объектов веревкой, а **Elastic** — эластичным резиновым тросом, **Nail** позволяет прибить один объект к другому гвоздями, **Axis** прикрепляет два предмета к одной оси, а **Pulley** так и вовсе заточен под создание импровизированных весов.

NPC

Самое время поговорить о персонажах. Наверняка вы уже попробовали добавить на карту десяток-другой NPC и были слегка ошарашены тем, что некоторые из них пытались буквально порвать вас в клочья, а другие имитировали стрельбу из несуществующего оружия.

Игры с куклами.

Все это очень легко исправить. Если вы хотите полностью отключить искусственный интеллект всех созданных персонажей, зажмите клавишу **Q**, на панели объектов переместитесь во вкладку **NPCs** и поставьте флажок рядом с пунктом **Disable AI** из блока **Single Player**, который находится в нижней части библиотеки элементов.

Чтобы NPC игнорировали только игрока, активируйте опцию **Ignore Players**. Для создания вооруженного персонажа зажмите клавишу **Q**, в библиотеке игровых объектов на вкладке **NPCs** отыщите раскрывающийся список **NPC Weapon** (располагается в самом низу панели), выберите из него ствол, который хотите дать новому герою, и щелкните по иконке NPC, которого хотите поместить на уровень.

ИГРАЕМ В КУКЛЫ

Помимо живых персонажей с уникальными моделями поведения, в местной библиотеке объектов представлены и так называемые ragdoll-модели (кукольные персонажи) без ИИ, которые при нашем непосредственном вмешательстве могут принимать самые невероятные позы.

Находятся они во вкладке **Props**. Одна из категорий с такими объектами — **HL2 Characters**. В отличие от других объектов вы можете изменять и фиксировать положение отдельных частей тела кукол. Например, отвести в сторону только ногу или руку персонажа, а остальные конечности не трогать. Более того, в Garry's Mod есть инструменты для изменения мимики лица ragdoll-моделей, положения глаз/пальцев и не только. Проживают они на панели инструментов (вызывается клавишей **Q**) во вкладке **Tools** — секция **Poser**.

Eye Poser служит для изменения направления взгляда рэгдолла, работает по стандартной схеме — щелкаете левой кнопкой мыши по любой части модели для выделения и после появления двух зеленых лучей из глаз куклы указываете точку, в которую будет направлен ее взор. Для изменения выражения лица применяется инструмент **Face Poser**. Буквально несколько слов о том, как с ним работать. Вооружившись **Face Poser**, выделяете лицо подопытной модели левой кнопкой мыши, зажимаете клавишу **Q**, на панели инструментов в правой части экрана отыскиваете блок **Face Poser** и кликаете левой кнопкой мыши по иконке с изображением наиболее подходящего выражения лица. Если предложенные авторами Garry's Mod шаблоны вас не устраивают, вы можете вручную настроить основные мимические параметры на панели **Face Poser** простым перемещением бегунков.

Finger Poser поможет вам отредактировать положение пальцев рук персонажа, работает аналогично предыдущему инструменту. **Inflator** позволяет масштабировать любые части тела рэгдолла (и простых NPC тоже), начиная от рук и ног и заканчивая головой. Щелчок левой кнопки мыши приводит к увеличению выбранного участка, а правой — к уменьшению. Замыкает цепочку инструмент **Statue**, замораживающий ragdoll-модель в текущем положении (подопытный персонаж превращается в статую).

ПОЛЕЗНОСТИ

Нажатие клавиши **V** на клавиатуре приводит к активации/деактивации режима, в котором вы можете парить над картой (буквально ходить по воздуху) и проходить сквозь стены. Правда, о какой-то неуязвимости речи не идет.

Под клавишей **6** на клавиатуре скрывается два инструмента, один из которых — **Camera Tool** — прячет текущее оружие игрока вместе с рукой и временно отключает **HUD** (информация о жизнях и количестве патронов), предоставляя тем самым возможность запечатлеть исключительно происходящие в кадре события (эдакий вид из камеры).

И последнее. Если вам понадобится выполнить зачистку игровой территории от всех размещенных объектов, зажмите клавишу **Q**, на инструментальной панели переместитесь во вкладку **Utilities**, в секции **User** выделите запись **Clean Up**, после чего в блоке напротив нажмите кнопку **Clean Up Everything**. Все объекты мигом будут удалены со сцены.

■ ■ ■

Собственно, можете начинать творить и присылать получившиеся работы нам. Самые достойные обязательно будут размещены в рубрике «Почта». Для самых же дотошных, которые хотят отточить свое мастерство в Garry's Mod и освоить более тонкие настройки программы, в самое ближайшее время мы опубликуем еще один материал про этот замечательный редактор. Оставайтесь на нашей игрострой-волне. ■

КНИГИ ▪ ФИЛЬМЫ ▪ СЕРИАЛЫ ▪ АНИМЕ ▪ ИГРЫ ▪ МУЗЫКА ▪ ИСТОРИЯ

ТОМ 92

№4 ■ 2011
АПРЕЛЬ

МИР ФАНТАСТИКИ

www.mirf.ru

Если бы
Волшебство и власть
Сумеют ли маги управлять миром?

Паломничество
Перу
Страна храмов и некрополей

Контакт
Михаил Успенский
Шутник на полном серьёзе

ПОСЕТИЛИ
ТАЙНЫЙ ГОРОД
Теперь в виде настольной игры

ВСПОМНИЛИ ВСЕ ЭКРАНИЗАЦИИ **АЗИМОВА**
В том числе те, к которым он не имеет отношения

ПОСМОТРЕЛИ
«ФАКТ ИЛИ ВЫМЫСЕЛ»
Вымысла явно больше, чем факта

Рассказ
Бориса Штерна
из личного архива С. Логинова

НАШЛИ РЕЦЕПТ СИЛЫ **ОБЕЛИКСА**
Лобстер, сырая рыбка и капля нефти

ПРИКИНУЛИ ЗАТРАТЫ НА ПОСТРОЙКУ **МЕГАЛИТА**
Оказалось, что пирамиды строить сложнее

РАЗРАБОТАЛИ
ЧУДО-ОРУЖИЕ
Последний аргумент фантастических королей

ПОМЕНЯЛИ
РЕАЛЬНОСТЬ
Отличный фильм по Дику... без Дика

Первая рецензия
DRAGON AGE II
Маги крови
Серые стражи
Исчадия тьмы
Архидемон

В ПРОДАЖЕ С 22 МАРТА

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

Ответы на самые интересные и актуальные письма

mail@igromania.ru

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Здоровался за двоих

Пламенно приветствую. Спешу сообщить для кого-то радостную, а для кого-то грустную новость: этот выпуск «Почты» — последний. Я погряз в работе настолько, что когда приходит время делать рубрику, у меня катастрофически не хватает на нее времени. Светлана тоже выматывается очень сильно. Поэтому мы решили, что без «Почты» нам всем будет лучше, а уж вам — тем более. Не придется выдумывать интересные вопросы, рисовать картинки, дизайнить фотожабы и отсылать это все в адрес «любимой редакции».

В общем, мы все вздохнем свободнее. Надеюсь, вам было весело с нами все эти годы, мы — тоже не скучали. А сейчас давайте сразу перейдем к ответам на последнюю порцию писем, потому что Светлана даже поленилась написать приветственный текст. Чтобы не спугнуть, приступаем.

ПИСЬМО НОМЕРА

ИГРОВОЕ ПОПУРРИ

Привет, игроманцы. Вы вот ездите на различные мероприятия, посвященные играм. Но из описаний обычно понятно, что все эти показы проходят в застенках, где вас всех собирают и дают поиграть или рассказывают о том, что будет в игре. А бывают какие-то необычные показы? В необычном месте, необычным способом, еще что-то? — Charger

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Изнуренная каталась по командировкам

Все ивенты, посвященные играм, условно можно разделить на три вида. Превью-туры — ты едешь чаще всего в студию к разработчикам, проводишь с ними наедине несколько часов, а иногда и дней, смотришь на свежесобранную (иногда специально для тебя) версию игры, если есть возможность, сам играешь. Возвращаешься домой, пишешь материал в рубрику «Будем ждать?» или «Из первых рук».

Если разработчик и издатель из соображений безопасности не может предоставить журналистам ревью-код до выхода игры, но при этом хочет, чтобы пресса написала про его игру точно к релизу, а не через месяц после него, то устраивается ревью-тур. Прессу собирают в одном месте, запихивают в небольшой загончик и оставляют один на один с игрой. Ревью-тур тоже может длиться несколько дней, особенно если игра длинная — ее ведь пройти надо, чтобы статью написать.

В обеих описанных случаях времени на отдых и развлечения нет вообще. Чаще всего получается, что ты прилетаешь в город, где показывают игру, но самого города даже не видишь. Транш в отель, транзит в офис, мероприятие, транзит обратно в отель, сон, транзит в офис и оттуда сразу в аэропорт. Если удается выкроить хотя бы пару часов на отдых — уже счастье. Это к вопросу о том, что многие думают, что в поездках журналисты расслабляются и лишь отдыхают. Ничего похожего.

Самое страшное случается, когда автор или редактор едет смотреть игру, про которую надо написать в номер, который уже почти сдан. В плотный график мероприятия надо втиснуть время, когда ты сядешь и напишешь интересную, взвешенную статью про игру, которую тебе только что показали. А ты уставший, разбитый, у тебя джетлаг, недосып, недокорм и последнее, чем ты хочешь заниматься, это садиться и писать текст. Но надо!

Собственно, из всего, что написано выше, уже понятно, что на что-то необычное, неформатное во время ревью и превью-туров времени нет. Но есть еще третий вид ивентов — старты игры. По сути — это часть рекламной кампании, устраивают эти действа уже почти перед релизом, а иногда и после. Главная задача таких мероприятий — привлечь внимание, когда ничего нового про игру рассказывать уже нечего, она либо на прилавках, либо вот-вот там окажется.

ПРИЗ №1

Традиционно мы премируем автора письма номера. На этот раз в качестве приза у нас — маршрутизатор TP-LINK TL-WR1043ND. Гигабитные порты и беспроводная скорость передачи данных до 300 Мбит/с. Поддержка технологий MIM, SS и CCA для высокой производительности на базе стандарта 11n. Распределения доступа к USB-хранилищу между всеми пользователями сети. Приз предоставлен компанией TP-LINK (www.tp-link.com/ru).

Мероприятие, устроенное по случаю старта World of Tanks, — скорее исключение из правил. Подобные «экскурсии» славянские издатели/разработчики устраивают довольно редко.

Как все это будет выглядеть, зависит от фантазии организаторов и от того, сколько денег им выделили. Иногда это просто снятое кафе, где на мониторах транслируются ролики из игры и есть возможность пообщаться с разработчиками в приватной обстановке. На такие «посиделки» почти никто не приходит, зачем их некоторые устраивают до сих пор не совсем понятно. Но чаще, конечно, заманушки куда интересней.

Могут пригласить поиграть в пейнтболл на закрытом полигоне (так проходил старт продаж Kill Zone 3), могут устроить презентацию в бункере Министерства связи (в Бункере-42 проходила презентация «Метро 2033»), на глубине около шестидесяти метров.

Одно из самых запомнившихся нам мероприятий такого толка — покатушки на танках, организованные компанией Wargaming во время одной из презентаций World of Tanks. Большую толпу журналистов вывезли в музей «Линия Сталина» под Минском и устроили там театрализованное представление, во время которого многим представителям прессы удалось прокатиться на танке и пострелять из различного оружия. К слову — именно во время этого мероприятие Антон Логвинов сделал знаменитый ролик, в котором танк давит гусеницами PlayStation 3.

Вы, наверное, заметили, что все, упомянутые презентации, посвящены... Старпом тут подсказывает верное слово — славянским играм. Это неспроста. Дело в том, что подобные мероприятия устраивают обычно для «своей» прессы. Из-за рубежа не зовут, потому что там региональные представители издателя устраивают похожие показы для своей прессы. Но Западе в пейнтболл тоже играют, и на вертолетах катают и в заброшенные шахты запускают.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Выпускал весь пар в гудок

Тут ведь вот еще какой кунштюк есть. Многие журналисты очень любят посещать подобного рода мероприятия, но вот писать про них... Хм, до этого руки доходят далеко не у всех. Ну, поиграл журналист в пейнтболл — чудесно,

но как это связано с игрой? По большому счету никак, инфоповод — отсутствует. А потом рекламные отделы удивленно вытягивают лица — как так, мы же столько денег в это вбухали, а весь пар в гудок ушел.

ПИСЬМО №1
КРАХ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

Привет, Старпом. Скажи, а что происходит с игровой индустрией? Все вопят, борются демонстративно с пиратами, машут ручками, трясут ногами и прочими частями тела. Все это как бы говорит нам о том, что все нехорошо. Но я вот живу в крупнейшем городе России, постоянно езжу по работе за рубеж. Ситуация-то действительно пугающая. Лет десять назад я заходил где-нибудь в Лондоне или в Нью-Йорке (да даже и в Москве) в музыкальный магазин и там были натурально толпы народу. А сейчас там полторы калеки тусуются. Никто не покупает эти их диски, они никому не нужны. Пошел в интернетиках все скачал. Это что, агония целой отрасли? Вращались миллиарды долларов, а завтра все закончится? — Антон Берестов

Вот такая пиццерия у нас в городе!», Марат Рахимов

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
Смотрел на пике графика

Музыкальная индустрия давно вошла в пике. Если посмотреть на эволюцию отрасли, то там один формат продаж всегда сменял другой. Был винил, потом лента, потом CD, про различные альтернативные носители я не говорю. Сейчас продажи на CD стремительно падают, а цифровые продажи, которые, казалось бы, должны придти на смену дискам — находятся в зачаточной стадии.

Пиратство в этом — да, безусловно, виновато. Но не только оно. Отрасль застряла в прошлом веке, она пытается существовать по законам, которые перестали работать. Люди давно не покупают альбомы, они качают песни по отдельности. Эра альбомов прошла, сейчас эра синглов. Чтобы продавать синглы, нужна мощная система цифровой дистрибуции. Удобная, совместимая со всеми форматами, легко «конвертируемая» — скачал и сразу скинул себе на телефон, в плеер еще куда-то. В общем, нужен глобальный музыкальный Steam.

И цены, цены! Люди не будут покупать цифровой альбом за двадцать... да даже за десять долларов. А вот когда песня будет стоить центов десять — раскошелятся уже многие.

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «**Игромания**», соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «**Игромания**»: **Мне надоели компьютерные игры!**» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «**Игромания**»: **Игры и их влияние на психику**».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «**Игромания**»: **Рассказ читателя**».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «**Игромания/Картинка**».

■ **Форум «Почта журнала».** На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.

ВОПРОСЫ ПО SMS. *Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по **SMS**, на короткий номер 1121 с префиксом #mail (в начале сообщения печатаете слово #mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.*

Но все это должно быть массово и удобно. Я регулярно покупаю музыку в онлайне. Но порой я задумываюсь, зачем я это делаю, когда проще пойти и скачать пиратскую копию. Не потому, что она бесплатная, а потому что пользоваться торрент-трекером обычно в разы удобней, чем всеми этими адскими официальными системами по продаже музыки. Во многих — сам черт ногу сломит. Зачастую приходится быть очень настойчивым, чтобы у тебя забрали твои деньги. В итоге же иногда ты получаешь нечто, что не то что в плеер засунуть, а проиграть-то толком ни в одной программе не получается, кроме какого-нибудь хитрого запароленного по самое не балуйся софта.

Продавать, опять же, нужно не просто музыку, а комплексный продукт. Вот тебе, дорогой пользователь, аккаунт. Вот в нем вся твоя музыка — загружай ее с любого устройства. Удалил программу на одном компьютере? Не вопрос, система все помнит, в любой момент бери и скачивай. А помимо этого вот тебе живые интервью с исполнителями, вот тебе трансляции с концертов, вот — биографии, в удобной форме и все вместе. Хочешь заказать билеты на выступление? Нажми кнопочку рядом. Хочешь сувенирку — нажми еще одну кнопочку и доставят на дом.

Вот такая система может работать и приносить доход. Но в нормальном виде ее до сих пор никто так и не сделал, хотя можно было бы еще лет десять назад.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
Слушала диски

Мне кажется, Старпом, что остановить музыкальное пиратство на нынешнем этапе невозможно. Слишком легко копируется аудиоинформация, слишком ее много в Сети, слишком уж просто скачать все бесплатно. Большинство музыкантов, например, давно это поняли и зарабатывают на концертах, не надеясь особо продать диски. Издатели, разумеется, паникуют.

Хотя... Я вот до сих пор, стыдно признаться, диски покупаю — часть из них потом оцифровывают и слушаю в MP3-плеере. Но если бы была удобная система для покупки музыки, я бы ей, наверное, пользовалась. Все, что смотрела, оказались очень неудобные. А в тех, что показались удобными, не нашлось нужной мне музыки.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
Обходил законы стороной

Раз уж ты, Свет, акцентировала внимание на пиратстве, со свое стороны обращу внимание еще на две важные вещи. RIAA активно продвигает идею, что любое копирование проданных в цифре копий музыкальных композиций — незаконно. С другой стороны, никто ведь не мешает вам перепродавать CD. Такую возможность законодательство предусматривает.

Различные веб-магазины, которые перепродают легально купленные MP3 обычно закрывают под предлогом, что они многократно перепродают легально купленный контент. То есть

ПРИЗ №2

Автор письма №1 получает в качестве приза — маршрутизатор TP-LINK TL-WR841ND. Скорость передачи данных до 300 Мбит/с, 4 LAN-порта 10/100M. Совместимость с сетевым оборудованием стандарта 11g и 11b. Приз предоставлен компанией TP-LINK (www.tp-link.com/ru).

Фотожаба на Старпома. (с) Павел Михальцов

«Мне очень нравятся пираты и все, что с ними связано... Вот и я стал пиратом и капитаном одновременно, построив свое судно (трехмачтовый трехэтажный бриг) из обыкновенных зубочисток (около 2000), клея ПВА и других материалов... «Черная жемчужина» из «Пиратов Карибского моря» (фильм, игра)» — Фуат Ражетдинов (Челябинская область, г. Усть-Катав).

занимаются незаконным тиражированием. Но и RIAA, и законодательство могут оказаться в тупике, если пользователь не будет продавать копию, а станет торговать... оригиналом.

Делаем онлайновый плеер, в котором можно искать и проигрывать любые композиции. Эдакий плеер «ВКонтакте», которые все кому не лень обзывают пиратским. А дальше... автоматизируем сделки купли/продажи. Когда вы находите нужный вам трек и жмете кнопку Play, автоматически совершает сделка, скажем, на $0,99. После того, как музыка отыграла, совершается обратная сделка с человеком, который хочет послушать эту музыку после вас, с вашего винчестера композиция удаляется.

Формально, чтобы наслаждаться почти всем ассортиментом современной музыки, вам достаточно иметь на счету несколько долларов, из которых вы не потеряете в итоге ни одного.

К сожалению, работать схема может, только если в ней задействованы миллионы людей. Но это не отменяет ее легальности.

ПИСЬМО №2
ИГРОВОЙ СЕРВИС

Вот и третий «Плейстейшн» взломали, народ повалил качать крякнутые игры. А я было подумал, что PS3 будет держаться до победного. Но, скажите, разве это не очередной шаг к краху игровой индустрии? PC со своим пиратством уже почти выжило разработчиков — под «ПэКа» сейчас разрабатывать просто невыгодно. Сейчас падут консоли, и с чем мы останемся? С носом? Но без дорогущих больших игр? Вам не кажется, что это начало конца? — ChupaChups

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
Болтал про очевидное

Начало? Конца? О чем вообще речь?! Это начало не конца, а, простите за тавтологию, начала. Чем больше пиратских однопользовательских игр скачивают люди, вместо того, чтобы покупать лицензию в магазинах, тем активнее разработчики начинают продавать не игры, а сервисы. То есть завязывать игры на онлайн.

Если в какой-то момент пиратить начнут весь сингл и люди перестанут оплачивать разработку, покупая коробочки или цифровые копии — значит, время сингловых игр закончится и начнется время игр онлайновых. Собственно, уже сейчас тайтлов без качественного мультиплеера не так уж много. А игр, в которых мультиплеер доминирует над сигнлом, выходит все больше. Те, кто пользуется пиратскими копиями, изначально обделены. И чем дальше, тем ущербней они будут себя чувствовать, потому что разработчики и издатели не дураки. Они умеют считать деньги.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
Огорчалась за плойку

Знаешь, Старпом, мне бы очень не хотелась, чтобы эра однопользовательских игр прошла. Потому что я слабо себе представляю некоторые мои любимые жанры в онлайне. Им там просто не место. Рассуждать же о пиратстве можно долго, но что толку. XBox, вон, давно чипуют, но это не мешает издателям выпускать под эту платформу превосходные дорогие игры. Причем зачастую эксклюзивно.

Просто процент сознательных игроков — выше, чем не сознательных. А если точнее, то процент ленивых выше, чем тех, кто будет разбираться, как там все это надо чиповать, патчить, записывать на болванки... Вот если после взлома PS3 в России снизится число локализуемых PS3-игр, я не удивлюсь. Но то, что перестанут выпускать большие однопользовательские игры, — полно те.

ПИСЬМО №3
Двуликая графика

Можно ли по скриншотам судить о графике самой игры? Бывает, смотришь на скрины и кажется, что игра просто потрясающая, а потом покупаешь и видишь, что графика просто ужасная. — А.И. Соловьев (Чухлома)

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
Удивлялся чудесам фотошопа

С графикой игр точно так же, как с людьми. Смотришь на фотографию и кажется, что человек просто божественно красив. Потом встречаешь его в реальности и ужасаешься, неужели «вот это» казалось тебе красивым на фото. Глаз дергается, походка рваная, ухо обвисло, зубы скрипят, матерится через слово, да еще и слюну через

KILLZONE™

2011	Апрель	April					
Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
13					1	2	3
14	4	5	6	7	8	9	10
15	11	12	13	14	15	16	17
16	18	19	20	21	22	23	24
17	25	26	27	28	29	30	

Издатель Sony Computer Entertainment **Разработчик** Guerrilla Games

МАНИЯ игр

HYBRID MMORPG

A2G

2011	Апрель	April					
Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
13					1	2	3
14	4	5	6	7	8	9	10
15	11	12	13	14	15	16	17
16	18	19	20	21	22	23	24
17	25	26	27	28	29	30	

Издатель/разработчик Mgame **Издатель в России** Digital Worlds

ИГРОМАНИЯ

угол рта пускает... Как, он еще и девушка?!

Человека делает пластика движений, манера держаться, речь, мимика, жесты. Игру делает анимация, динамика, удобство управления. Вспомните, например, Painkiller. Скриншоты выглядели, мягко говоря, страшновато. Но какая там была физика, какая отдача у оружия, как разлетались на куски тела врагов...

Так что единственное, что позволяют оценить скриншоты, это мастерство художников. Да и то, если над игровыми скринами кто-то основательно не потрудился в «Фотошопе».

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
Прощалась за двоих

Старпом во вступительном слове сказал, что я так обленилась, что не удосужилась написать вступительное слово. При этом он совсем забыл сказать, что сам он обленился настолько, что забыл упомянуть, что его собственное вступительное слово — это всего лишь первоапрельская шутка. Я же не написала вступительного слова потому, что Старпом не дал мне этого сделать — говорит, я бы тогда «запалила контору» и рассказала, что он шутит, с самого начала.

Так что ничего страшного не произошло. «Почта» продолжает планомерно бороздить океаны ваших писем и в ближайшее время пропадать со страниц журнала не собирается. С нетерпением ждем ваших писем, картинок, забавных скриншотов и рассказов. Наши пламенные извинения всем тем, кто по техническим причинам добрался до журнала уже после первого апреля — вы ведь могли принять все, сказанное Старпомом, за чистую монету. Всех обнимаю. До встречи в следующем номере! ■

РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «Рассказы читателей», в ней мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.

Очередная работа нашего постоянного читателя Михаила PsyX Головачева.

МИНУТА СЛАВЫ

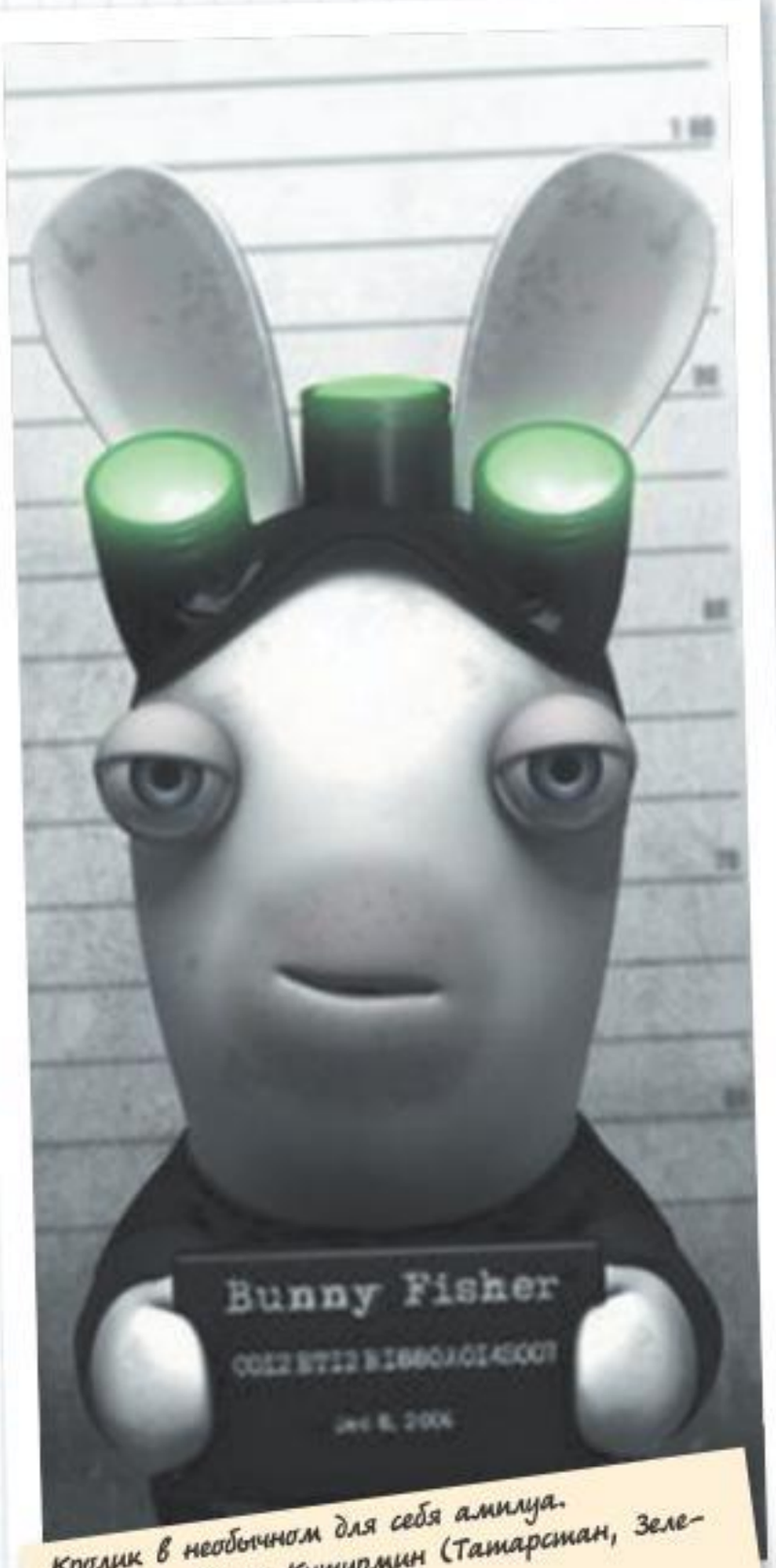
Тема — наша. Фотографии, скриншоты, рисунки, фотожабы — ваши!

Хищник в рубашке в клеточку разделывает под орех Чужого в костюме садомазо. Эту потрясающую лепку прислал нам Михаил Викулин (Электросталь).

Мы тут в редакции долго пытались понять, что это — живая морская свинка, чучело, в которое встроена компьютерная мышь, или что-то еще. В любом случае — спасибо Артему Елисееву из Протвино за работу.

Самоваропаровозовертолет из Half-Life. Из проволоки и пластилина сие чудо сотворил Александр Mega Clip Пешков (Волгоград).

Монументальное полотно «Неожиданная встреча». Коллаж сделал vANYOK.



Кролик в необычном для себя амплуа. Автор — Антон Кутурмин (Татарстан, Зеленодольск).

Карликовый хедкраб — живет в волосах и крайне медленно высасывает мозг через трубочку. Создал милое животное — Стас Черношев.

Сижу на толчке я, в лыжи обутый, то ли лыжи не едут, то ли я... в акваланге. Автор — Виктория Тараканова.

НОВАЯ ТЕМА

Каждый номер мы задаем определенную тему, так или иначе связанную с играми и игровой индустрией. Вы придумываете, как эту тему можно интересно — а главное, остроумно — обыграть в виде фотографии, скриншота, рисунка, фотожабы, модели или чего-то еще, и присылаете плоды своих трудов нам. Лучшие работы будут опубликованы в «Минуте славы».

Тема следующей «Минуты славы» — **ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ** в играх и все, что связано с ножами, топорами, секирами, бензопилами, кинжалами и их ближайшими родственниками.Ждем от вас не только смешные скрины, но и фотожабы, коллажи, юмористические фотографии, модельки...

Ваши работы присылайте на адрес **mail@igromania.ru** — с обязательной пометкой «**Игромания/Минута славы**». Работы принимаются до **20 апреля**.

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками и набираются обычно либо в консоли, которая вызывается специальной клавишей, либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать из-за различия версий игры. Например, читы к американскому изданию могут не подходить к русскому.

FARMING SIMULATOR 2011
(PC)

Чтобы получить много денег, откройте «Блокнотом» файл **careerSavegame.xml** (он находится в каталоге **Документы\My Games\FarmingSimulator2011\savegame1**), найдите строку **money=** и вместо числа, которое там указано, впишите желаемое.

HARD CORPS: UPRISING
(XBOX 360)

В сетевой игре, когда у вас закончились жизни, а ваш партнер еще жив, можно ввести стандартный код игр от Konami: **вверх, вверх, вниз, вниз, влево, вправо, влево, вправо, B, A**. Если играете в режиме Arcade, получите одну жизнь, а если в режиме Rising — две.

HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS, PART 1
(XBOX 360)

В меню опций есть пункт разблокировки, там нажимайте последовательности клавиш:

Y, вверх, X, LT, RT, A — элитные соревнования

Y, B, вверх, влево, RT, вправо — Protego Totalum

X, влево, вправо, A, RT, RB — зелья суперсилы

TWO WORLDS 2
(XBOX 360)

Чтобы вызвать консоль, зажмите **L1** и **R1**, затем нажимайте: **start, вверх, start, вниз**. Кнопка **X** вызывает экранную клавиатуру. Имейте в виду, что использование читов лишает возможности получать игровые достижения на текущем сохранении.

TWOWORLDSCHEATS — позволяет использовать читы

Physx.Char.Kick.Str # — от ваших ударов враги будут улетать дальше (вместо # здесь и далее печатайте любое число). Если ввести достаточно большое значение, после удара врага вы больше не увидите. Код может привести к нестабильной работе игры.

addgold # — дает # золота

AddSkillPoints # — дает # очков навыков

AddParamPoints # — дает # очков характеристик

AddExperiencePoints # — дает # очков опыта

GOD 1 — бессмертие, навыки и характеристики по максимуму

GOD 0 — отключает предыдущий код

Player.InvisibleForEnemies 1 — враги вас не видят

ms.Grav # — с командой используются отрицательные числа: чем число меньше, тем выше можно будет прыгать

Hero.Move.FastRunSpeed # — устанавливает скорость вашего персонажа

Time # — устанавливает время суток (0 — полночь, 40 — рассвет, 200 — закат)

ec.dbg levels # — устанавливает уровень персонажа

IMMORTAL 1 — бессмертие (при вводе нуля отключается)

Physx.Char.SlopeLimit.Rock # — позволяет взбираться на горы и скалы (с командой нужно использовать большие по модулю отрицательные числа)

Physx.Char.SlopeLimit # — позволяет взбираться на склоны (с командой нужно использовать большие по модулю отрицательные числа)

KILL — выбранный враг умирает (у вас должно быть оружие наготове)

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

DEAD SPACE 2

В первом игровом магазине есть весы, которые сохранили работоспособность, несмотря на засилье монстров на корабле. Если взвеситься в смирительной рубашке, весы покажут 195 фунтов, а если в первом инженерном костюме — уже 255, то есть костюм весит почти 30 килограммов (в килограмме чуть больше двух фунтов). — *Кирилл Лаптев*

Справа от места, где вы получаете плазменный резак, есть комната с рентгеновскими снимками. Череп с буквой V на лбу очень похож на тот, что используется в логотипе разработчиков игры — Visceral Games. — *Роман Попов*

MAGICKA

В режиме Adventure в третьей локации после крушения идите прямо и встретите Дункана Маклеода — очевидно, это копия Дункана Маклауда из фильма «Горец». Если убить Маклеода заклинанием, у него отлетит голова (бессмертных вроде Горца можно было убить только ампутацией головы) и останется меч, на котором выгравирован девиз фильма «В конце остаться должен только один». — *Роман Демонов*

WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

В Вай'Шире рядом с затонувшим кораблем, на который вы прибываете (когда огромные щупальца топят судно, привозящее вас к локации), есть останки другого корабля. Среди его обломков можно найти ящик, похожий на Кубик-компаньон из игры Portal.

В Ульдуме есть цепочка квестов, предлагаемых археологом Харрисоном Джонсом. Это явная отсылка к Индиане Джонсу, которого в фильмах играет актер Харрисон Форд. Сами задания полны отсылок к фильмам об археологе. Так, в первом же квесте вам приходится забираться в сундук, чтобы спастись от взрыва, устроенного пигмеем. Индиана Джонс спасался от ядерного взрыва в холодильнике. Еще гоблин Шнотц, который организовал экспедицию в Ульдум, говорит так, словно он родом из Германии. В фильмах об Индиане Джонсе тоже немалую роль играли немцы. — *Никита Корчагин*

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру **Total War: Sho-gun 2** от компании «**1С-СофтКлаб**». Чтобы получить приз, напишите по адресу **info@igromania.ru** или позвоните в редакцию по телефону **(495) 231 23 65**.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

CALL OF DUTY: BLACK OPS

В миссии «**Числа**» можно заполучить оружие, которое встречается только в режиме игры против зомби. Нужно проделать следующие действия.

1. Продырявить все баллоны с газом Нова-6 (дальние проще всего достать гранатой).

2. Вернуться к началу уровня и зайти в комнатку слева. Там есть магнитофон, и если вы уничтожили все баллоны, то кассетный привод будет открыт.

3. Кассету нужно забрать, нажав клавишу действия (по умолчанию — **F**).

4. Далее на уровне будет оружейная, спрятанная за холодильником. В ней слева должен быть еще один магнитофон. С помощью клавиши действия можно вставить в него кассету.

5. Вы услышите различные звуки, затем экран содрогнется, и из стены за магнитофоном появится электроорудие. Подсказки «Нажмите клавишу F» не будет, но тем не менее оружие можно взять. — *Александр Братышев*

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка. Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДекс» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам ***info@igromania.ru*** или ***dormi@igromania.ru***.

ТЕСТ №4

АПРЕЛЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ В рядах суровых героев шутера Bulletstorm есть одна женщина. Как ее зовут?
А. Шишка
Б. Мишка
В. Тришка
Г. Чушка
Д. Сушка

❷ Duke Nukem Forever является самым грандиозным долгостроем в игровой индустрии. А кто занимает почетное второе место, если считать по количеству проведенных в разработке лет?
А. Shenmue
Б. Half-Life 2
В. S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля
Г. Prey
Д. Mafia 2

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Для управления гигантским человекоподобным роботом к игре Steel Battalion прилагался специальный контроллер с двумя ручками, тремя педалями и 40 кнопками.
А. Да, мощный такой геймпад получился.
Б. А рояль к игре у них не прилагался?

❹ На одном из уровней Bulletstorm можно встретить знаменитый фиолетовый тостер из Gears of War 2.
А. Совершенно верно, там даже можно пару тостов поджарить!
Б. По глазам вижу — обманываете.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ What is the difference between a man and a parasite? A man builds. A parasite asks «Where is my share?»
(В чем разница между паразитом и человеком? Человек создает. Паразит спрашивает: «А где моя доля?»)
А. BioShock
Б. Fable 3
В. Dragon Age: Origins
Г. Fallout: New Vegas
Д. Mass Effect

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

А. Call of Duty: Modern Warfare 2
Б. Killzone 3
В. F.E.A.R. 2: Project Origin
Г. Bulletstorm
Д. Homefront

❼ Все мы знаем стратегическую серию Total War. Однако есть в ней и один консольный экшен. Какой?
А. Shogun: Total War
Б. Medieval 2: Total War
В. Rome: Total War
Г. Spartan: Total Warrior
Д. Врете вы все, никогда в серии не было экшенов

НАШ ПРИЗ

Электронная книга iriver Cover Story с 6-дюймовым экраном на основе электронных чернил. На устройстве можно не только читать книги, но и слушать музыку (www.iriverrussia.com).

СКАНВОРД №4

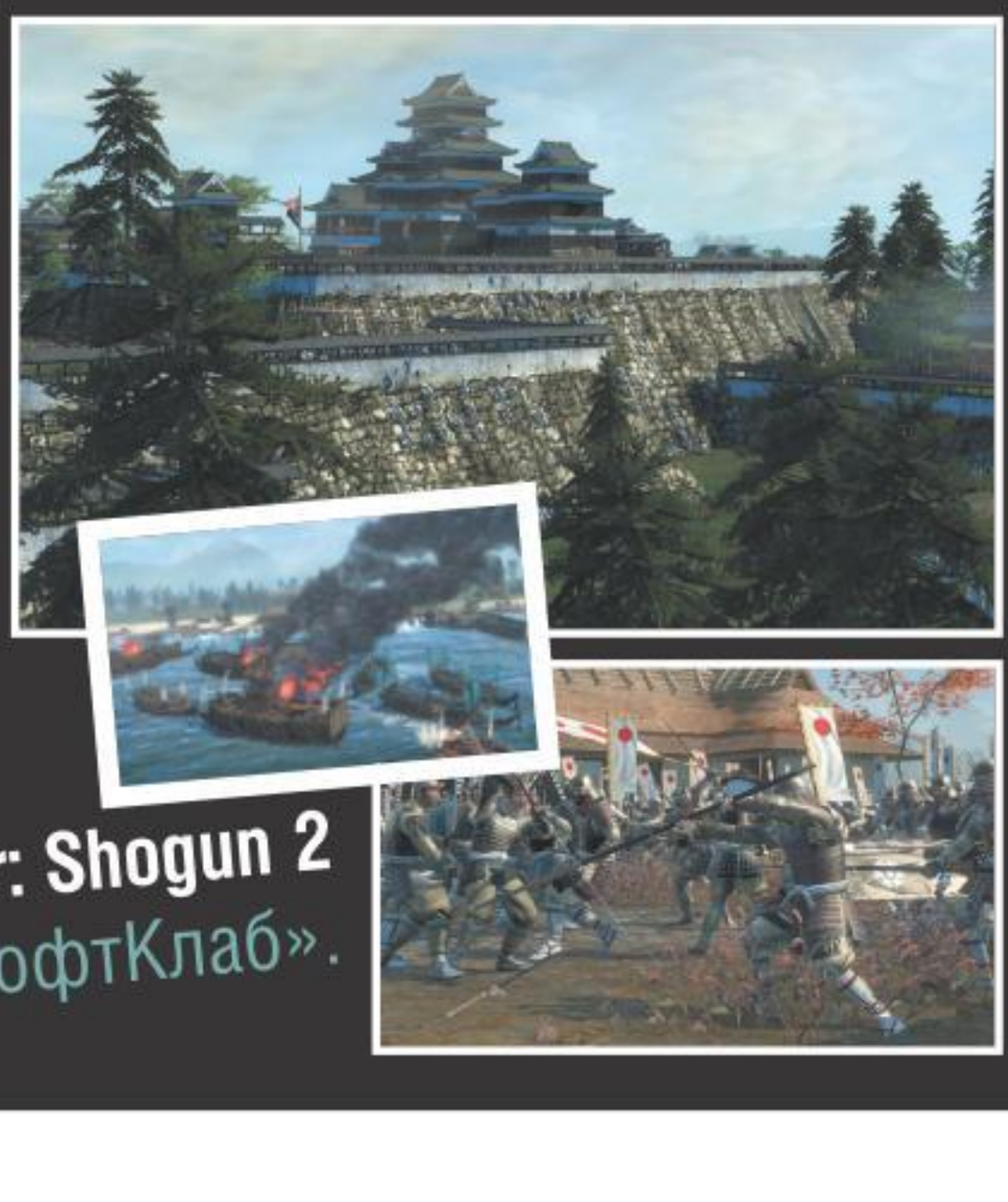
АПРЕЛЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

Магическая энергия	Главные действующие лица квеста Stacking		Вымогатель, торгующий компроматом	Главный злодей MMORPG Rift: Planes of Telara	5						
Фамилия главного героя Bulletstorm					Единица измерения для хлеба	Средство для ловли рыбы		Самый жалкий хранитель Кольца Всевластья			Предок Большого Папочки
1				Большое сверло для копания в земле				Яма с солдатом			
2							3				
3										4	
4	Напарник Грейсона в шутере Bulletstorm	2									
5			6	Хранитель генов				Древне-египетский бог Солнца			
6	Персонаж Mortal Kombat, принцесса			Древне-греческий летчик				Почти как пчела, только худая, злобная и без меда			
1						Самый твердый минерал					

НАШИ ПРИЗЫ

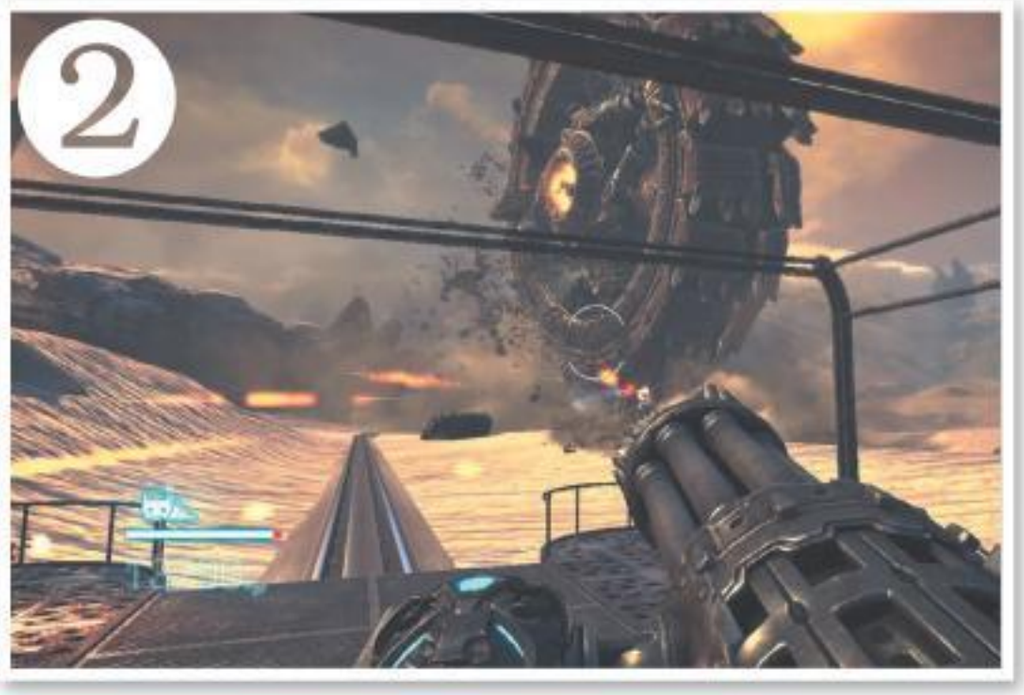
Пять коробок с игрой **Total War: Shogun 2** от компании «1С-СофтКлаб».



ФОТОПАМЯТЬ №4

АПРЕЛЬ

Вам нужно расставить картинки из игры Bulletstorm в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе Конкурс.



НАШИ ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой «В тылу врага 2: Штурм» от компании «1С-СофтКлаб».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№2/2011

ТЕСТ

Правильные ответы

❶ Б (в дополнении World of Warcraft: Cataclysm появилась археология)
❷ В (разработчики Dead Space черпали вдохновение, просматривая фото автоаварий)
❸ А (Маркуса Феникса озвучивает тот же актер, что и Бендера в «Футураме»)
❹ Б (Сигеру Миямото, когда создавал Марио, о Чаплине не думал)
❺ Г (цитата из Postal 2)
❻ Д (скриншот из F.E.A.R. 2: Project Origin)
❼ В (главный герой Star Wars: The Force Unleashed 2 мастера джедаев Коту не убивал)

Победитель

1. Браун Раймондс (Курган)

ПРИЗ

Сетевой HD-медиаплеер Konoos GV-3765.

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: раб, Смертокрыл, Елена, Браун, йод, наркотик, наган, кнут, Натан, эхо, дозор. По вертикали: гоблины, Сатурн, музыкант, боевик, Рей, гладиатор, цитата, глина, Логан, ухо. Ключевое слово: **дракон**.

Победители

1. Денис Горелик (Москва, тел. +7 909 *** 14 20)
2. Виктор Климов (с. Князе-Волконское 1)
3. Никита Вирачев (Мурманск)
4. Олег Смирнов (Тверь, тел. +7 904 *** 15 05)
5. Николай Уваров (Мичуринск)

ПРИЗЫ

Победители получают игру Spider-Man: Shattered Dimensions от компании «1С-СофтКлаб».

ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

Правильные ответы:
(Star Wars: The Force Unleashed 2)
1, 4, 3, 2

Победитель

1. Виталий Моисеев (Демидов)

ПРИЗЫ

Блок питания Thermaltake Toughpower XT 875W.

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Фотографическая память»: 4, 3, 2, 1
Присылать письма с ответами можно двумя способами:

❶ Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 4. Апрель**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

❷ Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 4. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №4

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: 1121 ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 4. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на апрельские конкурсы принимаются до 25.04.2011. Итоги будут подведены в майском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

Итоги новогодних конкурсов

Играем в слова

Правильные ответы

Вот какие названия игр у вас должны были получиться:

Doom
Final Fantasy
Super Mario
Grand Theft Auto
Mass Effect
World of Warcraft
Call of Duty
Космические рейнджеры
Тетрис
Сталкер

Победители

1-е место

Сергей Волков из Нижнего Новгорода награждается гарнитурой **Razer Megalodon**, разработанной специально для игроков.

2-е место

Михаил Долганов из Челябинска получает в подарок стильную и практичную игровую клавиатуру **Razer Lycosa** с подсветкой.

3-е место

Алексею Малютину из Красновишерска достается лазерная игровая мышь **Razer Orochi** с изменяемым разрешением вплоть до 4000 dpi.

Геройский конкурс

Правильные ответы

Под расплывчатыми и не очень описаниями скрывались следующие герои:

1. Марио (Super Mario)
2. Лара Крофт (Tomb Raider)
3. Эцио Аудиторе да Фиренце (Assassin's Creed 2)
4. Сэм Фишер (Tom Clancy's Splinter Cell)
5. Фейт Коннорс (Mirror's Edge)

1-е место

Дмитрию Лапшину из Кохмы торжественно вручается акустическая система **Speedlink Gravity NX 2.1 Subwoofer System** из двух сателлитов и сабвуфера в деревянном корпусе.

2-е место

Влад Стафеев из деревни Сюровай премируется игровой гарнитурой **Speedlink MEDUSA NX 5.1 Surround Headset**.

3-е место

Александр Москвин из, как не сложно догадаться, Москвы выигрывает игровую мышь **Speedlink KUDOS Gaming Mouse** с девятью программируемыми кнопками.

Новогодний комикс

Нам пришло очень много самых разных комиксов, и лучшие из них было выбрать очень нелегко. Спасибо вам за ваши работы! Комикс победителя вы можете рассмотреть во всех подробностях на этой странице. Художества остальных призеров, а также комиксы, которые нам понравились, но не смогли прорваться в четверку лучших, вы найдете на нашем диске, в разделе «Работы читателей».

Приз за 1-е место

Скромного человека из Зеленограда, подписавшегося просто Крылов И. В., дожидается видеокарта **Leadtek GeForce GTX 480**, одна из самых мощных на сегодняшний день.

Приз за 2-е место

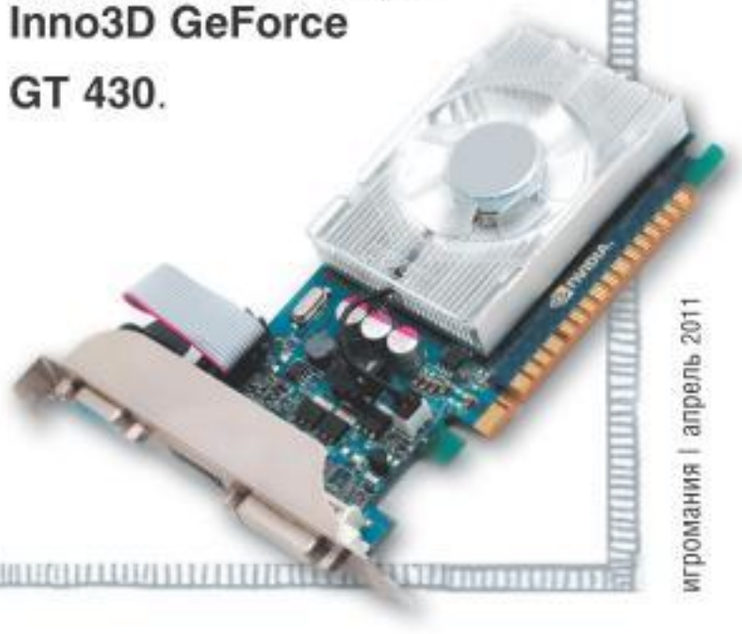
Иван Торгашев, умолчавший о своем местоположении, награждается видеокартой **Manli GeForce GTS 450**.

Приз за 3-е место

Камилю Лутфулину из Казани присуждается видеокарта **XFX ATI Radeon HD 5550**.

Приз за 4-е место

Руслан Аскаров из Елабуги получает видеокарту **Inno3D GeForce GT 430**.



САРДОНИЧЕСКАЯ УЛЫБКА

ИТОГИ КОНКУРСА

Как мы и предполагали, конкурс оказался очень сложным. Писем пришло огромное количество, при этом самые очевидные улыбки и гримасы отгадали большинство читателей. Но вот ряд улыбок почти у всех вызвал очень серьезные проблемы. Сложнее всего вам дались ухмылки Зефирного человека, Кратоса, Индианы Джонса, а Зои из Left 4 Dead и Бланку угадало вообще лишь несколько человек. Тут мы, право слово, были удивлены, потому что, когда тестировали конкурс в редакции, Зои и Бланку, немного подумав, угадывали почти все, а вот с Кратосом и Зефирным человеком проблемы, да, были у многих, на Индиане Джонсе же авторов и редакторов откровенно клинило.Из 3492 ответов (вы не представляете, сколько времени нам понадобилось, чтобы разгрести эту чудовищную кучу писем), пришедших на конкурс, 167 отстранены из-за неправильного оформления (приславшие их люди, не расстраивайтесь, ни одно из ваших писем даже близко не подобралось к победе, мы проверили).Призовые же места в итоге распределились следующим образом:

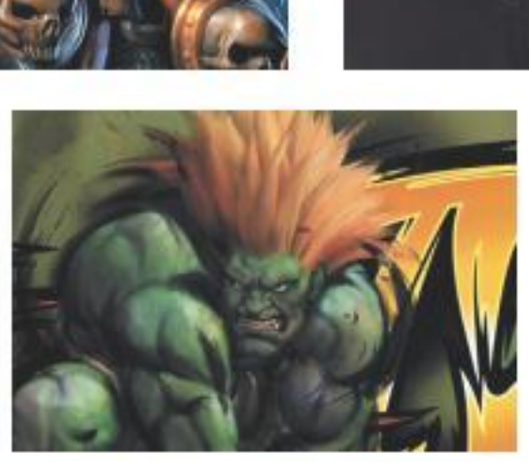
Владимир torinborin Нечаев

Читатель (или читательница, если судить по нику), скрывающийся под ником IndigoGirl

3-е место

Андрей Добряков

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

ИТОГИ КОНКУРСА ТРОЙНАЯ СПЛОШНАЯ

1 МЕСТО

Георгий Rolando Казначеев (Москва)

ПРИЗ: Мощный ноутбук ASUS N53JN. Начинка: диагональ — 15 дюймов, процессор — Intel Core i5-450M, видео — NVIDIA GeForce GT 335M, память — 4 Гб DDR3, винчестер — 320 Гб.

2 МЕСТО

Андрей Искрук (Краснодар)

ПРИЗ: Руль + педали Thrustmaster Ferrari F430 Force Feedback Racing Wheel Retail.

3 МЕСТО

Дмитрий Середкин (Свердловская область, г. Березовский)

ПРИЗ: Руль + педали Saitek Vibration Wheel.

Поощрительные призы

Еще пять человек получают футболки и календари с символикой игры.

Павел Толстихин (Барнаул)
Илья Поляков (Хабаровский край, Комсомольский район, поселок Снежный)
Сергей Денискин (Орел)
Алексей Rusxardas Федорищев (Санкт-Петербург)
Роман Хрипков (Ставропольский край, г. Изобильный)

SONY
SELECT
START

Александр Башкиров

0 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Крикет

ДАТА ВЫХОДА	2011
ЖАНР	Симулятор мегаспорта
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Electronic Arts

В 2011 году мы уже привыкли к высокобюджетным крикетным симуляторам с портретом нагло улыбающегося Рамнареша Сарвана или Кумара Сангаккара на обложке. **Cricket World Cup 2011** во многом схож с **Cricket Underground** компании **SEGA** и даже **Cricket: Carbon THQ**: та же лицензированная внешность легендарных бэтсменов и боулеров (на коробке — Вирендер Севаг), те же региональные титаны вроде Хэмблдона и прочих крикет-клубов первой величины, ну а сам чемпионат мира фактически является дуэлью между мегасборной Вест-Индии и гиперкомандой Бангладеша.

Но на стороне серии EA — общее оформление «под колониальный спорт» (слоны и магараджи в меню, «Зеленые рукава» на саундтреке), узнаваемые арены (Дорсетские поля, Марилебонский крикет-клуб) и, конечно же, сам зеленый круг крикетного поля, на котором короткие и энергичные (дня по три) матчи завершаются, как правило, эффектной боевой ничьей.

Фирменная реалистичная анимация боулеров, подающих хитрый крученый мяч с отскоком от земли, реалистично разваливающиеся столбики калиток, единый вздох толпы, когда отбитый мяч вылетает за канат, и Шри-Ланка получает заветные шесть перебежек... в такие моменты понимаешь, почему крикет настолько экстремальнее крокета.

16 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Камень, ножницы, бумага, ящерица, Спок

ДАТА ВЫХОДА	1995
ЖАНР	RTS
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Китайцы/нерды

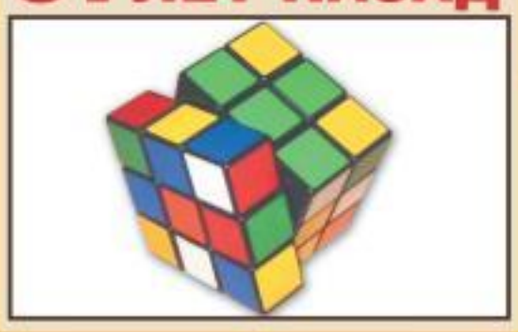
«Камень, ножницы, бумага, ящерица, Спок» — сравнительно свежий аддон к классической RTS азиатского происхождения, разработанной во времена поздней династии Хань.

«Камень, ножницы, бумага» — на редкость сбалансированная стратегия, и в прошлом попытки разнообразить геймплей лишними юнитами (такими как атомный взрыв или таракан) не приводили ни к чему хорошему. Но новые разработчики постарались сохранить классическое соотношение сторон: ножницы режут бумагу, бумага легко побеждает камень, но очень уязвима для контратаки ножницами... Новые юниты — ящерица (ящерица) и Спок (первый офицер звездолета «Энтерпрайз») — приносят в игру большее тактическое разнообразие (без ущерба для баланса) и здоровый элемент научной фантастики.

Интерфейс использует последние наработки технологий motion control, но проигрывает предыдущим сериям в интуитивности: вызов Спока требует определенной тренировки и просмотра сериала «Звездный путь», а ящерицы — базовых навыков кукловодства.

Как и в любую RTS, в «Камень, ножницы, бумагу» играют не из-за сингла, а из-за мультиплеера. Тут становится очевидным главный недостаток аддона: из-за популярности Спока матчи между людьми с коэффициентом интеллекта выше 173 баллов всегда завершаются ничьей.

37 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Кубик Рубика

ДАТА ВЫХОДА	1974
ЖАНР	Пазл
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Эрно Рубик

Казуалка от венгерского девелопера, пользующаяся большой популярностью на игрушечных ярмарках Лондона, Парижа, Нюрнберга и Нью-Йорка.

Эрно Рубик — типичный инди-разработчик (скульптор и преподаватель архитектуры по профессии), случайно получивший игровой продукт из наглядного пособия для студентов Академии художеств и прикладных искусств в Будапеште. Пазл представляет собой пластмассовый куб из двадцати шести элементов, способных вращаться на скрытых осях. На каждой грани куба — по девять цветных квадратов, для победы нужно собрать сторону из квадратов одного цвета.

«Кубик Рубика» — это прежде всего гениальный движок, позволяющий независимое движение элементов разных сторон. Никаких бонусов и анлоков: только 885801027 06155225088000 возможных цветовых комбинаций, где добиться победы можно как слепым вращением граней, так и построением сложнейших математических алгоритмов. Ходят слухи, что нерды из таблицы рекордов играют нечестно и злоупотребляют доступом к суперкомпьютерам компании Google.

Успех оригинального «Кубика» привел к появлению множества клонов: с рисунками и зеркальными гранями, гибридов из нескольких сочлененных кубиков, тетраэдров и додекаэдров... Сам девелопер обещает выпустить сиквел в виде змейки (а то и шара), но нам кажется, что это такая апрельская шутка.

1551 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Жмурки

ДАТА ВЫХОДА	500 лет до н.э.
ЖАНР	Многопользовательский экшен
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Династия Хань/Династия Чжоу

В отличие от популярного многопользовательского sneak action'а «Прятки», в «Жмурках» нет системы использования укрытий. Все происходит не в привычных пяти, а в четырех чувствах (да и из тех по большому счету активно задействованы только слух и осязание). Для полноценной игры требуется специальный аксессуар — элегантная повязка на глаза. Вообще режим игры «Без зрения» весьма оригинален и, думается, в скором времени станет не менее популярен, чем игра в стереоизображении.

Как и в «Прятках», в игре два класса персонажей: участник и ведущий. Ведущий выбирается путем голосования в лобби, после чего участники рассредоточиваются по уровню (карты преимущественно открытые) и всячески стараются избежать контакта с ведущим, поддразнивая его специальными таунтами. Чувствуется явное влияние современных зомби-игр: «укушенный» ведущим участник, в свою очередь, становится хостом следующего раунда.

Возможна традиционная для современных многопользовательских экшенов кастомизация экипировки, — но совсем нет анлоков и развития классов. В первом же аддоне следует добавить игрокам melee-оружие для самообороны, а ведущему — сонар и/или режимы зрения в стиле **Aliens vs. Predator**.

Демо-версия уже доступна в PlayStation®Store

www.playstation.ru

РУССКАЯ ВЕРСИЯ

3D Compatible Game

PlayStation Network

16+ www.pegi.info

Я ВЫЖИЛ

MOTORSTORM® АПОКАЛИПСИС

"РАЗРУШАЮЩИЙСЯ МЕГАПОЛИС... СИЛЬНЕЙШЕЕ ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ, СМЕТАЮЩЕЕ ВСЕ ВОКРУГ – ОТ НЕБОСКРЕБОВ ДО МОСТОВ И ТОННЕЛЕЙ... Я ПРЕОДОЛЕЛ ВСЕ ПРЕПЯТСТВИЯ И ОСТАЛСЯ В ЖИВЫХ!"

ИГРА – ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО...

MOTORSTORM.COM

РЕКЛАМА

PS3 PlayStation 3

SONY make.believe

"PlayStation", "PLAYSTATION", and "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and "make.believe" are registered trademarks of Sony Corporation. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. MotorStorm® Apocalypse ©2011 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Evolution Studios Ltd. "MotorStorm" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. "Broadband internet service required. Users are responsible for broadband access fees. Charges apply for some content. PlayStation®Network and PlayStation®Store subject to terms of use and not available in all countries and languages. Users under 18 require parental consent.

Реклама

Услуга

«Видеозвонок»

Покажи чувства!

Только с 5 февраля по 15 мая 2011 года видеозвонки абонентов МегаФона стоят как голосовые вызовы!

Акция действует только при условии нахождения абонента в домашнем регионе. Домашний регион – субъект РФ, в котором абонент заключил договор об оказании услуг связи.

www.megafon.ru
0500 916

МегаФон
Будущее зависит от тебя